ДНЕВНИК АВАНТЮРИСТА

SAVAGE WORLDS

ШЕЙН ЛЭСИ ХЕНСЛИ

Настольная ролевая игра

Дневник авантюриста

От Шейна Лэси Хенсли, с помощью Клинта и Джоди Блек, Мэтью Каттера, Джона Гоффа, Джоэла Кинстли, Петра Кори, Джордона Пикока, Теллера и Саймона Лукаса

Перевод: Студия 101
Редактор: Анастасия Гастева
Вёрстка: Александр Ермаков

Обложка книги: Сергей Макаров и Шайенн Райт

Советы и тесты: Майк «Злыдня» Макнил, Стив «Хаос» Тод, Джей и Эми Кайл, Рэнди Мосьёнц, Эд Веттерман, Престон Дюбоз, Шайенн Райт, Тэппи, Билл и Стью из подкаста «The Happy Jacks RPG», Крис Фучс и Билл Стилсон

Внутренние иллюстрации: Джоуи Адерес, Крис Аппел, Нейт Белл, Ричард Кларк, Сторн Кук, Ликвона Эснаола, Варфоломей Федикзак, Иисус Гарсиа, Энди Хопп, Эммо Хуанг, Жон Жозебо, Крис Малидоре, Карлос NCT, Магдалена Изабелла Патрика, Джордан Пикок, Марта Полудникевич, Даниел Рудницки, Кристоф Свал, Томасез Творек, Шайенн Райт

Отдельное спасибо: Френк Ухманович и Джим Сирци из Студии 2, Пляшущий Дирк Рингерсма.

Помощь с русским изданием: Илья Козубовский, Николай Махортих, Александр Булгаков, Нина Рыжова, Кирилл и Яна Румянцевы, Антон Максаков, Александр Антонов, Станислав Загребельный, Юрий Слинько.

Посвящается нашим отцам и матерям.

ISBN 978-5-905471-04-9

© Studio101 2011. Authorized translation of the English edition

© 2011 Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.

Savage Worlds, Deadlands and the Pinnacle logo are © 2011 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group.

© 2011 Solomon Kane Inc. Solomon Kane® and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Solomon Kane Inc. All rights reserved.

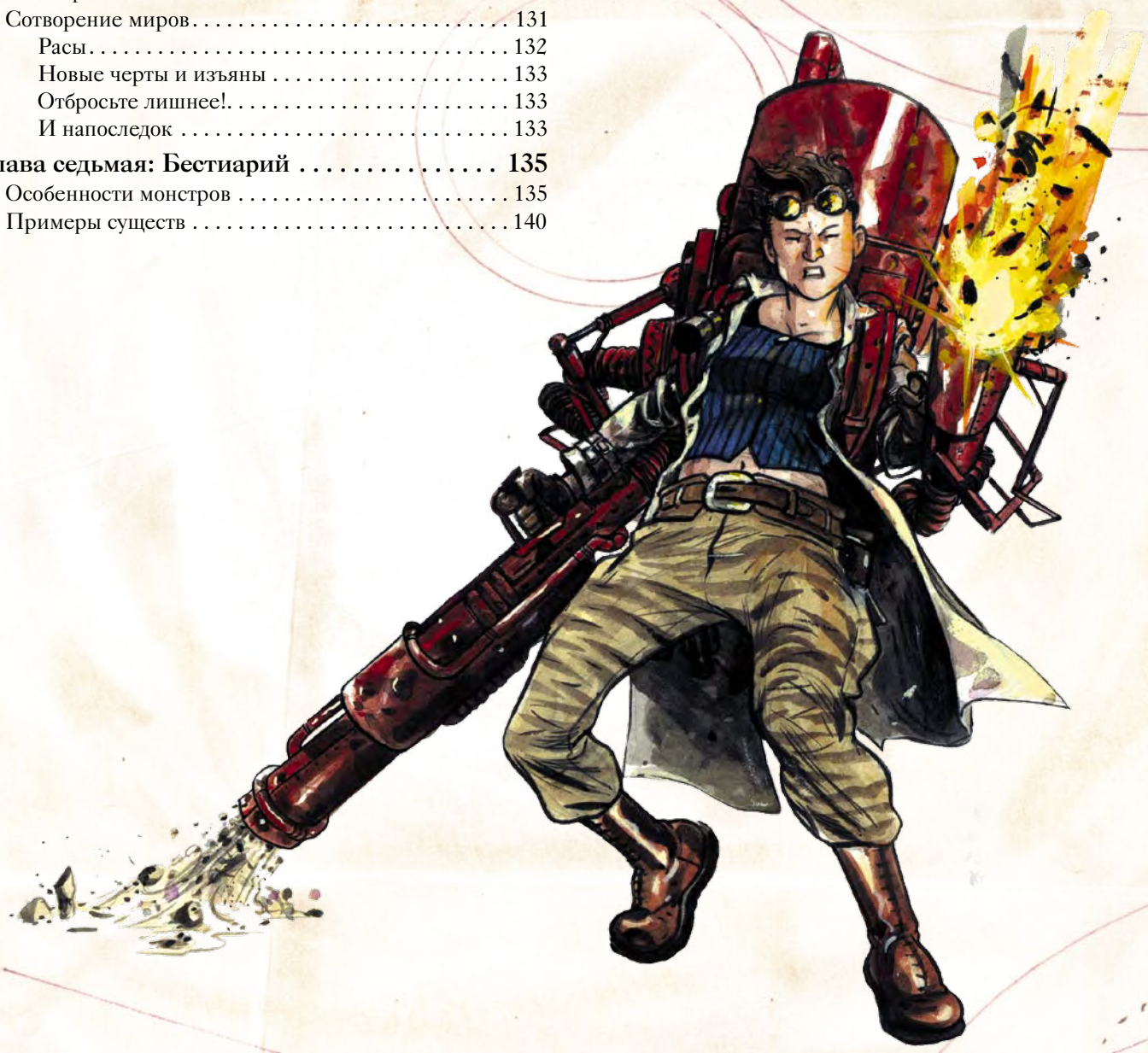
Knight Errant are © John M. Goff and used with permission.

Оглавление

Вступление: Дневник авантюриста 4
Для начала игры 5
Миры авантюристов 6
Глава первая: Создание персонажа 16
1. Раса 16
2. Параметры 16
3. Черты и изъяны 17
4. Снаряжение 17
5. Детали биографии 17
Типажи 18
Расы 20
Создание рас 23
Навыки 24
Список навыков 25
Изъяны 29
Черты 33
Черты предыстории 33
Боевые черты 35
Дикие черты 38
Лидерские черты 38
Потусторонние черты 39
Профессиональные черты 40
Сверхъестественные черты 42
Социальные черты 42
Легендарные черты 43
Развитие 44
Сводка 45
Список изъянов 46
Список черт 47
Глава вторая: Снаряжение 50
Нагрузка 51
Особенности снаряжения 52
Броня 52
Стрелковое и метательное оружие 52
Особые разновидности вооружения 53
Броня 55
Холодное оружие 56
Стрелковое и метательное оружие 57
Артиллерия и противотанковые орудия 58
Особые разновидности вооружения 58
Боеприпасы 59
Обычные вещи 60
Транспортные средства 62
Наземный транспорт 63
Воздушный транспорт 64
Водный транспорт 64
Глава третья: Правила игры 66
Дикие карты и статисты 66
Проверки параметров 66
Дикий кубик 67
Фишки 67
Инициатива 68
Сражение 68
Игры без миниатюр 69
Перемещение 69
Действия 70
Атаки 71
Урон 72
Последствия урона 72
Проверка на прочность 73
Ситуативные правила боя 74
Лечение 82
Подробный пример схватки 83
Глава четвёртая: Ситуативные правила 85
Вызов судьбе 86
Интерлюдии 87
Массовые сражения 88
Персонажи и массовые сражения 88
Последствия сражения 89
Опасности 90
Усталость 90
Болезни 90
Вода 91
Голод 91
Жажда 91
Жара 92
Недосып 92
Огонь 92
Падение 92
Радиация 93
Синяки и шишки 93
Холод 93
Яд 93
Погони 94
Правила игровых миров 96
Путешествия 98
Социальные конфликты 99
Союзники 100
Страх 101
Транспортные средства 102
Движение 102
Манёвры 102
Аварии и столкновения 103
Транспорт в бою 104
Урон 104
Ремонт 104
Глава пятая: Силы 107
Применение сил 108
Мистический дар 108
Силы 110
Аспекты 123

Оглавление

Глава шестая: Ведение игры 125
Как их объединить в команду 126
Остаться вместе 126
Виды кампаний 127
Знакомство игроков с механикой 128
Баланс 128
Процесс игры 128
Опыт 129
Фишки 129
Интерпретация проверок 129
Динамика сюжета 129
Статисты 130
Название 131
Типичные приключения 131
Жанр 131
Мир 131
Сотворение миров 131
Расы 132
Новые черты и изъяны 133
Отбросьте лишнее! 133
И напоследок 133
Глава седьмая: Бестиарий 135
Особенности монстров 135
Примеры существ 140
Глава восьмая: Зарисовки 149
Странствующий рыцарь: тень из прошлого 150
Кровь на снегу 152
Страшная тайна «Кейна» 154
Аскалон в огне 156
Криминальная столица: опасные связи 158
Криминальная столица: погоня 160
Персонажи криминальной столицы 161
Зимние каникулы 162
Посещение на дому 164
Сводка 166
Алфавитный указатель 170
Раздаточный материал 173



Вступление: Дневник авантюриста

Под чужими ли звёздами дальних галактик, в землях ли яростных варваров великие герои сражаются за золото, честь и славу, а чаще — за право выжить. Одни закованы в доспехи из мифрила и ловко орудуют светящимися магическими клинками. Другие оснащены новейшими бронежилетами и поливают округу свинцом из автоматов. А третьи и вовсе не люди.

Все они герои, и эпические саги об их приключениях вдохновляют читателей. «Дневник авантюриста» поможет вам пройти их путём. Вы станете участниками и творцами захватывающих историй, устроите своим героям такие испытания, которые им даже не снились, и отправите их в далёкие миры, полные загадок и опасностей.

Во главу угла ставится действие, а не оптимизация и арифметика, что позволяет ведущему сосредоточиться на персонажах игроков, их врагах и удивительных мирах, в которых они противостоят друг другу.

«Дневник авантюриста» предлагает игрокам продуманную и интересную систему развития персонажей, позволяющую быть кем угодно: от охотника за головами до охотника за горячими фактами.

Многие «универсальные» системы поддерживают ограниченное количество жанров. Мы ловко решили эту проблему в разделе «Правила игровых миров» (стр. 96 — подробный список). Суть в том, что не затрагивая основной механики, можно полностью менять ощущение от игры. Герои в силовых скафандрах отправляются изучать внезапно опустевший космический корабль? Вызывают на бой чёрного дракона? Входят в виртуальный мир? Игрокам не придётся каждый раз осваивать принципиально новые правила. Просто добавьте, например, «праведную ярость» из мира Соломона Кейна (в самые отчаянные моменты герой становится сильнее), и вот у вас уже вырисовывается совершенно определённый жанр.

Что нового?

Перед вами усовершенствованная версия игры. Авторы «Дневника авантюриста» целых десять лет старательно собирали предложения и комментарии игроков. Они играли между собой и провели не менее сотни игр на фестивалях и в специализированных магазинах по всему свету.

Если вы уже знакомы с системой, то заметите, что этот сборник — самый полный свод правил из тех, которые когда-либо издавались. Мы выбрали наиболее интересные материалы из книг, описывающих разнообразные игровые миры, а также учли сетевые обновления: к примеру, шальные раны и интерлюдии. Из первого издания возвратились расы и транспорт. Правила по созданию рас были взяты из «Путеводителя по фэнтези» (Fantasy Companion). Также мы сделали сводную таблицу самых удачных *сверхъестественных сил*, почёрпнутых из разнообразных дополнений.

Ветеранов игры порадуют примечания, которыми изобилует текст книги. В них поясняется ход мыслей авторов, приведший к возникновению того или иного правила.

Если вы новичок среди героев, присоединяйтесь к нашему дружелюбному, полному энтузиазма и всегда готовому помочь игровому сообществу. Общайтесь на форумах, подписывайтесь на рассылки, читайте новости. Ссылки на все возможные интернет-ресрсы вы найдёте на нашем сайте http://studio101.ru

Дайте волю воображению. Пусть оно унесёт вас на своих крыльях в миры, полные опасных приключений, где герои совершают великие подвиги, а чудовища рыщут в поисках достойной добычи. Кому посчастливится выжить, тот станет легендой… Именно об этом повествует «Дневник авантюриста».

Для начала игры

Кроме книги, в путешествие нужно взять:

Игральные кости

Вам понадобятся игральные кости с 4-мя, 6-ю, 8-ю, 10-ю, 12-ю, а для некоторых случаев — и с 20-ю гранями. Игроку также потребуется один **дикий кубик** (d6 другого цвета), назначение которого мы раскроем в первой главе. Кости продаются в любом магазине ролевых игр, а также на сайте Studio 101.

Для удобства мы сокращаем названия игральных костей до d4, d6, d8, d10, d12 и d20 (почему «d»? От английского слова «die» — игральная кость). Если встретите что-нибудь вроде «2d6+1», это значит, что нужно бросить две игральных кости с шестью гранями, после чего результат броска суммируется, и к нему прибавляется единица.

Игрокам потребуется всего один набор костей. Ведущему может понадобиться пара наборов, если он захочет, чтобы несколько злодеев атаковали одновременно.

Колода действий

Вам потребуется стандартная колода из 54 игральных карт с двумя джокерами. Карты используются для определения инициативы в бою и позволяют сделать этот процесс быстрым и брутальным. Вы даже можете обзавестись специально выпущенной к «Дневнику авантюриста» колодой карт.

Игровые миры

Собираетесь в руины города, разрушенного в час Икс? Хотите возглавить отряд головорезов в любимом фэнтези мире? Может быть, вам интересно примерить на себя роль лорда вампиров? Или вы отважитесь бросить вызов злу на полях сражений Второй потусторонней войны?

Выбирайте в ближайшем магазине игр книгу, посвящённую любимому игровому миру, или творите сами. В книгах вы найдёте новые **черты** и **изъяны**, **силы**, оружие, снаряжение, свирепых монстров и многое другое.

С некоторыми игровыми мирами вы можете познакомиться на страницах нашей книги (стр. 7–15).

Колода приключений

Мы предлагаем ввести в игру карты приключений. Они позволят игроку получить чуть больший контроль над сюжетом. Ваш персонаж может обрести истинную любовь, заполучить заклятого врага на всю оставшуюся жизнь или нанести критический урон в тяжелейшем бою. Раздобыть колоду можно на сайте игры или в магазинах ролевых и настольных игр.

Использование миниатюр

Правила подходят для игры на размеченном игровом поле. Игра с миниатюрами требует точных измерений и чётких правил, поэтому дальнобойность оружия и расстояние передвижения указаны в традиционных для настольных игр *клетках* (а не в каких-нибудь реальных единицах измерения). Традиционно *клетка* имеет сторону в один дюйм или 25мм. Миниатюры, размещённые на игровом поле, заметно облегчают понимание тактической ситуации и помогают пользоваться преимуществами окружающей обстановки, так что мы настоятельно рекомендуем именно этот стиль для большинства игр.

Миниатюры не так уж необходимы. Вы найдёте правила «Игра без миниатюр» (чтобы узнать, сколько врагов накрыло взрывной волной, например) на странице 69.

Если вы решили обзавестись миниатюрами, на сайте Pinnacle можно найти как металлические миниатюры для ваших игр, так и их картонные аналоги.

Миры авантюристов

На данный момент существует множество игровых миров: удостоенные наград «Deadlands: Мёртвые Земли» и их продолжения — «Ад на Земле» (Hell on Earth) и «Затерянная Колония» (Lost Colony), а также «Потрошители» (Rippers), «Неизбежное Зло» (Necessary Evil), «Потусторонние Войны» (Weird Wars). Кроме того, были лицензированы некоторые игровые миры, которые особенно понравились авторам «Дневника авантюриста»: «Космос 1889» Фрэнка Чедвика (Space 1889®) и «Суровый мир Соломона Кейна» (Savage Worlds of Solomon Kane®). Несколько книг, посвящённых игровым мирам (скажем, блестящая «Низшая Жизнь» Энди Хоппа (Low Life), изданы под эмблемой «Дневника авантюриста», но авторские права принадлежат их создателям.

На ближайших страницах мы расскажем немного об этих игровых мирах.

Кампании

Не только наши правила, но и сами книги об игровых мирах написаны так, чтобы упростить работу ведущего. С этой целью в книги включены главы с *кампаниями*, в которых раскрывается предыстория мира игры и включён набор небольших приключений, связанных общим сюжетом. В эти кампании можно также встраивать *авантюры* — небольшие истории, которые включаются в игру в зависимости от того, что делают персонажи и куда направляются. Конечно, в повествовании есть место и для идей ведущего. В том числе и тех, которые непосредственно связаны с персонажами игроков и их историями.

Смысл в том, чтобы не терять связи с главной темой — например, с наводнением в мире 50-ти саженей (50 Fathoms), — позволив ведущему вольно изменять и вести собственную линию. В этом мире героями является команда исследователей, торговцев, а иногда и пиратов, которые бороздят моря погружающегося под воду мира. Они вправе искать той судьбы, которой хотят, но их всё равно втянут в борьбу с Морскими ведьмами — созданиями, разрушающими Харибду.

Авантюры

Авантюра (Savage Tale) в наших книгах — это краткий и ясный план приключения, которое можно провести буквально после пары минут подготовки (мы специально сокращаем описания, оставляя лишь самое нужное).

Мы хотим, чтобы ведущий, поняв, чего именно ждут игроки от этой встречи, прочёл примерно страницу текста и сразу мог начинать игру. При желании историю можно украсить пикантными подробностями, но основные ингредиенты вкусной игры у него уже на руках.

Зарисовки

Зарисовка (One Sheet) — это короткое приключение, описанное на двух страницах, которое можно использовать практически сразу после прочтения.

Обычно *зарисовки* идут в ход, когда необходимо провести одну небольшую игру на 2–4 часа, не подразумевающую продолжения, или же когда нужно сделать перерыв в ходе основной истории, дав игрокам возможность решить какие-нибудь простые побочные задачи.

Находка для авантюриста

Если вам понравился «Дневник авантюриста», вы, наверное, захотите узнать, какие игровые миры у нас есть, и что ещё мы можем предложить. Некоторые базовые сведения представлены ниже, а прочие бесплатные дополнения и вспомогательные материалы можно найти на нашем сайте: www.studio101.ru.

Игровые миры

В нашем арсенале немало захватывающих сюжетов: от космической оперы до Дикого Запада и похождений Пуританина. Наша философия вынуждает нас делать всё немного иначе, чем у остальных. Мы стараемся в основу каждого игрового мира вложить изюминку, придающую ему уникальность и остроту. К примеру, мир «Вечной ночи» (Evernight) поначалу похож на стандартное фэнтези с эльфами и гномами. Но он кардинально меняется, когда с небес опускается кошмар, прибывший из-за дальних звёзд.

Некоторые из наших наиболее крупных игровых линеек, - например, «Deadlands: Мёртвые Земли» - являются открытыми игровыми мирами, для которых написано множество кампаний, не связанных друг с другом. К примеру, «Наводнение» вращается вокруг борьбы преподобного Иезекии Гримма с демонами на руинах, оставшихся от Калифорнии. «Сцилла и Харибда» посвящается самому смертоносному стрелку и убийце героев — Стоуну. Здесь же можно найти отдельные сюжеты вроде «Скалы Мертвецов» и дополнительные материалы типа «Каталога Смита и Робардза», который всецело посвящён невероятным изобретениям в стиле стим-панк.

Путеводители

Наши путеводители (Companions) включают в себя новые **черты** и **изъяны**, **силы**, монстров и правила игровых миров для конкретных жанров: фэнтези, ужасы, научная фантастика и так далее.

Приключения

Для большинства наших игровых миров написано некоторое количество длинных сюжетов с изрядным количеством приключений, однако мы также позаботились о небольших историях на одну встречу вроде «Забега с зомби» (выживание в Америке после всемирного зомби-апокалипсиса).

Аксессуары

Мы уже рассказали о наших собственных колодах действий и приключений. Ещё мы выпускаем специальные фишки для каждой линейки игровых миров — покерные фишки с рисунками в стилистике конкретного игрового мира. Лицензенты также производят пластиковые шаблоны, игральные кости и другие полезные вещи.

Форумы

Мы очень гордимся нашими форумами и считаем, что у нас самое лучшее игровое сообщество. Если хотите что-то спросить, зайдите на один из форумов, и другие авантюристы, а также авторы книг с удовольствием ответят на ваши вопросы. Вы сможете познакомиться с новыми мирами, почерпнуть идеи для сюжетов, найти игроков и получить немало полезных советов в нашем дружном и приветливом сообществе, которое любит интересные игры.

- http://imaginaria.ru/
- http://rpg-world.org/
- http://www.peginc.com/forum/

Космос 1889: Красные Пески

Марсу нужны герои!

Классический «Космос 1889» Фрэнка Чедвика отражён в брутальной межгалактической кампании!

Пока империи Земли сражались на красных равнинах и алых холмах Марса, злодей по имени Хронос захватил технологию давно погибшей расы и теперь угрожает выдворить «инопланетных» захватчиков навсегда.

Deadlands: Мёртвые Земли

Год 1876, альтернативная история.

Мстительный шаман по прозвищу Ворон открыл дверь в Ад и выпустил маниту — демонических тварей, которые наполнили мир магией и монстрами. Одни герои пытаются обратить их силу против неумолимо множащегося зла. Другие полагаются на шестизарядные револьверы и безумную науку.

А некоторые настолько суровы, что даже смерть им не помеха. Они восстают из могил, чтобы выйти один на один против маниту в борьбе за невероятное могущество и собственные души…

Weird Wars: Вторая Потусторонняя Война

Жестокости и ужасы войны высвобождают порождений тьмы.

Испокон веков чудовища скрывались в тенях и питались страхом и ужасом войны. Учёные и оккультисты Третьего Рейха разгадали их тайну. В условиях строжайшей секретности они изучают тёмную магию, собирают древние реликвии, призывают или создают безжалостных монстров, чтобы поработить мир.

Никогда прежде конфликт не заходил так далеко и не порождал столько ужасов. Время истекает. Союзные войска создают секретную организацию, состоящую из солдат, моряков и беженцев, которая будет бороться с монстрами Третьего Рейха — тварями, коих породила сама тьма.

La Fa

Суровый мир Соломона Кейна ©

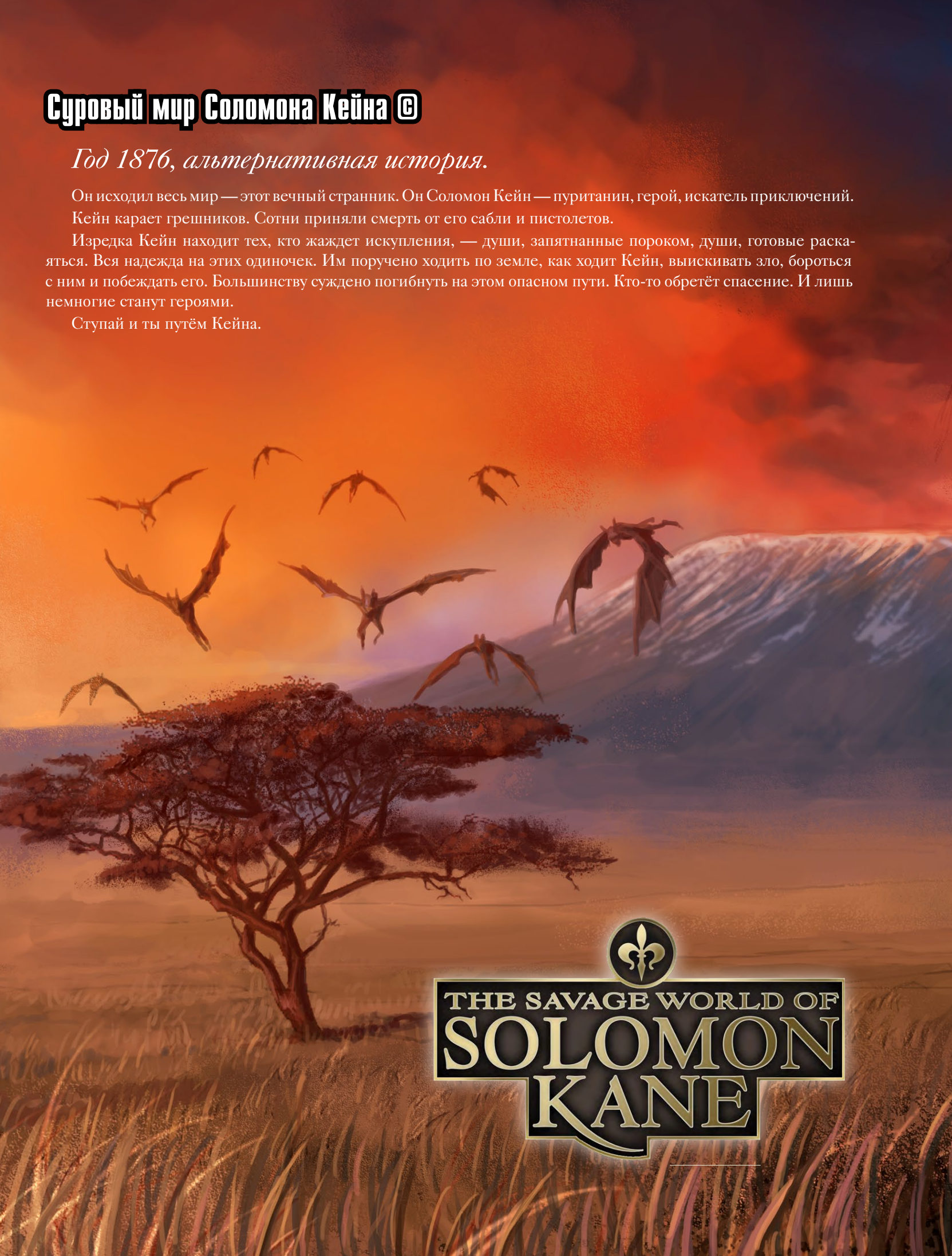
Год 1876, альтернативная история.

Он исходил весь мир — этот вечный странник. Он Соломон Кейн — пуританин, герой, искатель приключений.

Кейн карает грешников. Сотни приняли смерть от его сабли и пистолетов.

Изредка Кейн находит тех, кто жаждет искупления, — души, запятнанные пороком, души, готовые раскаяться. Вся надежда на этих одиночек. Им поручено ходить по земле, как ходит Кейн, выискивать зло, бороться с ним и побеждать его. Большинству суждено погибнуть на этом опасном пути. Кто-то обретёт спасение. И лишь немногие станут героями.

Ступай и ты путём Кейна.



Потрошители

Преследуй порождения ночи… или стань одним из них.

Потрошители — тайная организация учёных, воинов, мудрецов и героев, которые сражаются с легендарными чудовищами по всему земному шару. Но они вооружены не только волей, наукой, технологиями и сталью. Абрахам ван Хельсинг и «Доктор Джек» научили Потрошителей извлекать из тварей, с которыми они борются, жизненную силу и природное оружие… и вживлять в своё тело.

Тот, кто выживет после имплантации, станет грозным воином с когтями оборотня или зубами человека-пираньи. Но некоторые сходят ума и становятся теми, на кого раньше охотились.

По крайней мере, один из них стал величайшим предателем за всю историю существования Потрошителей.

Глава первая: Создание персонажа

Великие герои — нечто большее, нежели набор цифр и характеристик, но именно с этого начинается их становление в качестве героев в рамках игровой системы. Если хотите создать собственного героя, просто скачайте лист персонажа с нашего сайта (www.studio101.ru) или сделайте ксерокопию листа персонажа, приведённого в конце книги.

1. Раса

Люди — как правило, наиболее распространённая раса, но в разных игровых мирах вы можете столкнуться с дикими пришельцами, величественными эльфами и представителями других экзотических рас, описания некоторых из которых вы найдёте на странице 20. Ваш персонаж может принадлежать к любой расе, которая логично вписывается в игровой мир.

- Люди являются самой распространённой расой в большинстве миров и начинают игру с одной бесплатной *чертой* (смотрите этап 3).

2. Параметры

Возможности персонажей определяются набором их *характеристик* и *навыков* — *параметрами*, которые подчиняются одним и тем же правилам. Уровень развития *характеристик* и *навыков* определяется типом соответствующей им игровой кости и варьируется от d4 до d12. Следует отметить, что значение d6 соответствует уровню развития *параметра* среднестатистического взрослого человека. Короче говоря, чем больше граней у вашей игральной кости, тем лучше!

Характеристики

В начале игры значение каждой *характеристики* персонажа соответствует d4. Кроме того, у вас есть 5 пунктов, которые вы можете потратить на их улучшение. Чтобы повысить *характеристику*, допустим, с d4 до d6 (то есть на одну *ступень*), вам понадобится 1 пункт. Вы можете тратить пункты, как вам заблагорассудится. Но помните, ни одна *характеристика* на старте игры не может превышать d12.

- **Ловкость** отражает проворство, скорость реакции и подвижность вашего персонажа.
- **Смекалка** отражает знание культуры и окружающего мира, находчивость и способность схватывать на лету.
- **Характер** отражает мудрость и силу воли вашего персонажа. *Характер* — очень важный *параметр*, потому что именно он позволяет персонажу оправиться от *шока* в случае ранения.
- **Сила** отвечает за грубую силу и физическую форму вашего персонажа. *Сила* также влияет на урон, наносимый персонажем в рукопашной схватке.
- **Выносливость** определяет *Стойкость* организма, сопротивляемость болезням, ядам и токсинам, а также количество физического урона, которое может перенести персонаж без вреда для себя.

Навыки

Навыки — приобретённые способности персонажа. Например, *Стрельба*, *Драка*, познания в разных областях науки, профессиональная подготовка и так далее. *Навык* — это обобщение, которое покрывает все аспекты, связанные с той или иной областью. *Навык Стрельба*, к примеру, распространяется на все разновидности оружия дальнего боя, включая ружья, луки, миномёты и многое другое.

У вас есть 15 пунктов, которые вы можете распределить между вашими *навыками*. Стоимость повышения *навыка* на одну *ступень* равна 1 пункту при условии, что значение *навыка* не превышает значение связанной с ним *характеристики* (указывается в скобках после названия *навыка*). Если вы хотите, чтобы значение *навыка* было выше значения *характеристики*, то каждое последующее повышение на одну *ступень* будет стоить 2 пункта.

Как и в случае с *характеристиками*, ни один *навык* не может быть выше d12. В отличие от *характеристик*, *навыки* изначально равны 0.

Пример: навык Драка связан с Ловкостью. Персонаж, Ловкость которого равна d8, может повышать навык Драки по цене 1 пункт за одну ступень до тех пор, пока значение этого навыка не станет d8. Если вы захотите повысить его значение до d10, вам понадобится 2 пункта, и ещё 2 пункта, если вы захотите поднять его значение до d12.

Производные параметры

На листе вашего персонажа указано ещё несколько *параметров*, с которыми вам потребуется разобраться перед началом игры. Все они описаны ниже.

Шаг определяет, насколько быстро ваш персонаж может передвигаться в ходе стандартного боевого раунда. Люди покрывают 6 *клеток* в раунд и могут преодолеть дополнительные 1d6 *клеток*, если они переходят на *бег*. Запишите цифру 6 на листе персонажа в графе *Шаг*. Этот *параметр* неразрывно связан с игровым полем, каждая *клетка* которого соответствует 2 метрам в «реальном мире».

Защита равна 2, плюс значение *навыка Драка*, уменьшенное вдвое (или просто 2, если у вашего персонажа нет этого *навыка*), плюс любые бонусы за определённые виды вооружения или щит. Этот *параметр* отражает, насколько сложно поразить вашего персонажа в ближнем бою. В случае с такими показателями как d12+1, вам необходимо будет прибавить к значению *Защиты* половину модификатора (обратите внимание на то, что полученное число округляется вниз). К примеру, *навык Драка* d12+1 даёт *Защиту* 8 (2+6), тогда как d12+2 даёт *Защиту* 9 (2+6+1).

Харизма отражает внешний вид вашего персонажа, его манеры и привлекательность для окружающих. *Харизма* по умолчанию равна 0, если, конечно же, у вашего персонажа нет определённых *черт* или *изъянов*, влияющих на этот показатель. Значение *Харизмы* прибавляется к *проверкам Убеждения* и *Уличного чутья*, а также влияет на отношение персонажей ведущего к вашему персонажу.

Стойкость является болевым порогом вашего персонажа. И всё, что переходит этот предел, ввергает персонажа в *шок* или приводит к ещё более неприятным последствиям. *Стойкость* равна 2, плюс половина *Выносливости* персонажа, плюс *броня* (используйте значение *брони* в области торса героя). Если *Выносливость* персонажа превышает d12, то *Стойкость* рассчитывается так же, как и в случае с *Защитой*.

3. Черты и изъяны

Великие герои представляют собой нечто большее, нежели набор *характеристик* и *навыков*. Уникальные таланты, особые возможности и ярко выраженные недостатки делают персонажей по-настоящему живыми и запоминающимися.

Персонажи могут выбирать *черты* и компенсировать их стоимость с помощью *изъянов*. С подробным перечнем *черт* и *изъянов* вы сможете ознакомиться в следующей главе. Помимо этого, вы найдёте дополнительные *черты* и *изъяны* в книгах, описывающих игровые миры.

Вы можете взять один *крупный изъян* и два *мелких*. За *крупный изъян* вы получаете два пункта, за *мелкий изъян* — один пункт.

За 2 пункта вы можете:

- Повысить *характеристику* на одну *ступень* (вы можете сделать это прежде, чем начнёте выбирать *навыки*).
- Приобрести *черту*.
- Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* превышает значение связанной с ним *характеристики*.

За 1 пункт вы можете:

- Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* не превышает значение связанной с ним *характеристики*.
- Получить дополнительную сумму денег, равную вашим начальным финансам (если вы начинаете игру с 500$, то вы получаете ещё 500$)

4. Снаряжение

Вашему персонажу несомненно потребуется снаряжение. В некоторых случаях ваш персонаж получает всё, что ему необходимо, на старте. В других же — вам будет предоставлена определённая сумма денег, которую вы сможете потратить на приобретение снаряжения. Список наиболее распространённого снаряжения и вооружения приведён во второй главе.

Если руководство по игровому миру или ваш ведущий не утверждают обратного, то обычно персонаж на старте располагает 500$.

5. Детали биографии

Финальным штрихом станет краткая предыстория или биография персонажа. Подумайте над тем, почему ваш герой оказался там, где он оказался, и какие у него цели. Впрочем, вы можете сразу же начать игру и придумывать детали биографии в процессе.

Вы также можете побеседовать с другими игроками. Вдруг ваши персонажи знакомы с самого начала? Или, как вариант, в ходе обсуждения вы решите немного оптимизировать вашу группу и сбалансировать *навыки* и *черты* персонажей. Но даже в этом случае убедитесь в том, что вы собираетесь играть именно того персонажа, которого вам действительно хочется сыграть. Какой смысл играть, допустим, мага-целителя, если эта роль вам не особо интересна?

Примечание: старые и новые роли

Нередко мы привыкаем отыгрывать определённый типаж персонажа и придерживаемся его вне зависимости от жанра или игровой системы. Разумеется, в этом нет ничего плохого. Вы имеете полное право играть именно такого персонажа, который вам нравится.

Но иногда бывает интересно отойти от привычного шаблона и сыграть что-то принципиально новое. Попробуйте испытать себя, выбрав нехарактерную роль. Вы привыкли играть больших крутых парней, которые решают все проблемы силой? В следующий раз, когда ваш друг захочет провести игру в жанре фэнтези, попробуйте сыграть мага. Возможно, вам понравится быть загадочным и хитрым колдуном.

Ведущим также будет полезно набраться смелости и попробовать что-нибудь новое. Некоторые из самых незабываемых игр, в которых мы участвовали, строились вокруг не вполне обычных персонажей: кобольдов-рабов, стариков и даже разумных животных. И ничто уж точно не сравнится с невообразимым и безумным миром Энди Хоппа «Низшая жизнь» (Low Life).

Мы рекомендуем вам экспериментировать хотя бы иногда. В конце концов, вы всегда успеете вернуться к знакомой и комфортной роли, которая вам так нравится.

Типажи

Иногда на конвентах или во время иных скоротечных встреч возникает необходимость быстро создать персонажа. Для этого вы можете воспользоваться приведёнными ниже *типажами*. Вам останется только придумать имя персонажа, выбрать *изъяны* и снаряжение, потратить оставшиеся *пункты навыков*, и вы сможете начинать игру!

Все описанные ниже *типажи* являются людьми с *рангом Новичок* и начинают игру с одной бесплатной *чертой*, уже учтённой при описании типажа.

Безумный учёный

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (наука) d10, Внимание d6, Ремонт d8, +4 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Изобретатель, Мистический дар (безумная наука).*

Водитель

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Вождение d8, Драка d4, Внимание d6, Стрельба d6, +7 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Ас, Стремительный.*

Воин с двуручным оружием

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d6, Внимание d6, Стрельба d6, +5 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Круговой удар.*

Жрец, целитель

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Вера d8, Драка d6, Лечение d8, Внимание d6, +4 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Мистический дар (чудеса), Целитель.*

Исследователь

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Расследование d8, Внимание d8, Убеждение d6, Стрельба d6, Уличное чутьё d8;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Исследователь, Полезные связи,.*

Ковбой

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d10, Провокация d6, +4 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Амбидекстр, Атака с двух рук.*

Лидер

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d6, Знания (военное дело) d6, Внимание d6, Убеждение d6, Стрельба d6, +5 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Командный голос, Прирождённый лидер.*

Маг

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4;*
Навыки: *Драка d4, Расследование d6, Внимание d6, Знания (сверхъестественное) d6, Колдовство d10, +3 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Мистический дар (магия), Новая сила, Пункты силы.*

Мастер боевых искусств

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d6, Внимание d6, +6 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Мастер боевых искусств.*

Меткий стрелок

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d6, Стрельба d10, Провокация d6, +5 дополнительных пунктов навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Бдительность.*

Пилот

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d4, Внимание d8, Пилотирование d10, Ремонт d6, Стрельба d6, +2 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Ас, Бдительность.*

Пират

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Судовождение d6, Драка d8, Запугивание d6, Внимание d6, Стрельба d6, Провокация d6, +2 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Акробат, Твёрдая рука.*

Плут

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d6, Взлом d6, Внимание d6, Маскировка d8, Уличное чутьё d6, Провокация d6, +1 дополнительный пункт навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Вор, Убийца.*

«Представитель»

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d4, Запугивание d8, Внимание d6; Убеждение d10, Стрельба d4, Уличное чутьё d6, Провокация d6;*
Харизма: *+2;* **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Железная воля, Привлекательность.*

Учёный

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (наука) d10, Внимание d6, Ремонт d8, +4 дополнительных пункта навыков;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Мастер на все руки, Народный умелец, Учёный.*

Фехтовальщик

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d12, Внимание d6, Маскировка d6, Провокация d8;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *один крупный, два мелких;*
Черты: *Атака с двух рук, Флорентийская школа.*

Примечание: типажи

Создать персонажа для игры достаточно легко. Но вам всё равно понадобится некоторое время, чтобы понять, что хочет от игры каждый из её участников, заполнить листы персонажей и, возможно, быстро пролистать эту книгу и руководство по игровому миру, чтобы уточнить некоторые детали.

Описанные выше типажи позволят вам войти в игру с минимальной затратой усилий. Они также прекрасно подойдут для тех случаев, когда вы имеете дело с молодыми или неопытными игроками, которые стремятся как можно скорее начать игру, не тратя времени на создание персонажей. Вы можете использовать типажи в качестве базиса, который позволит игрокам сосредоточиться на более творческих задачах: например, решить, как зовут их персонажей, откуда они родом, и чем они отличаются друг от друга.

Если вы ведущий и хотите максимально быстро ввести в игру новых игроков, выберите подходящие типажи, заполните листы персонажей, добавьте несколько деталей биографии и соответствующих изъянов, чтобы сделать ваших персонажей живыми и яркими, и приступайте.

Расы

Далеко не все персонажи являются людьми. Ниже приведено описание некоторых рас, часто встречающихся в фэнтези и научно-фантастических мирах. Вы можете брать описания прямо из нашей книги, либо внести необходимые изменения, чтобы эти расы более гармонично вписывались в выбранный вами игровой мир. Сразу же после описания наиболее распространённых рас следуют рекомендации по созданию собственных.

Авионы

Авионы — раса крылатых людей. Как правило, они отличаются хрупким телосложением, поскольку у них полые кости.

- **Полёт:** авионы могут летать и даже переходить на «*бег*» в полёте, исходя из значения *Шага*. Им необходимо 2 *клетки Шага* для того, чтобы набрать 1 «*клетку*» высоты.
- **Почти как люди:** авионы могут выбрать одну бесплатную *черту* во время создания персонажа при условии, что она соответствует требованиям игрового мира.
- **Полые кости:** авионы получают штраф –1 к *Стойкости*.

Андроиды

Андроиды — разумные машины, которые могут выглядеть очень по-разному в зависимости от игрового мира. Одни практически неотличимы от людей, другие — больше напоминают ожившие механизмы. Описанные здесь андроиды представляют собой базовый вариант, обладающий обычными человеческими знаниями и эмоциями. В зависимости от их роли и предназначения в рамках игрового мира, их возможности можно изменить, расширить или сократить.

- **Законы Азимова:** андроиды не могут причинять вред разумным существам действием или бездействием. В силу этого они получают *изъян Пацифист (крупный)*.
- **Искусственный:** сверхъестественные *силы*, как вредоносные, так и благотворные, воздействуют на андроидов со штрафом –2. Надо отметить, что этот штраф не распространяется на *силы*, наносящие прямой урон.
- **Механизм/голем:** андроиды получают +2 к попыткам выйти из *шока*, не получают штрафов за *ранения*, невосприимчивы к ядам и болезням, но не оправляются от ранений с течением времени. Для исцеления андроида требуется *навык Ремонт*, который применяется аналогично *навыку Медицина*, но на него не распространяется правило «*Золотого часа*».
- **Перезарядка:** в ходе создания персонажа игрок должен определиться с источником энергии, на котором работает андроид. Если андроид не подзаряжается хотя бы один раз в день, он автоматически получает уровень *усталости* каждый последующий день, пока не оказывается в состоянии *при смерти*. На следующий день он «отключается», и для его включения потребуется успешная *проверка навыка Ремонт* и четырёхчасовая перезарядка. Данный источник энергии заменяет андроиду пищу и воду, впрочем, пища и вода вполне могут быть выбраны в качестве источника энергии.
- **Программа:** андроиды начинают с d6 в одном из *навыков*, соответствующих функции, на которую они были изначально запрограммированы.
- **Чужак:** представители органических рас часто не доверяют андроидам или же не понимают их. Андроиды получают штраф –2 к *Харизме* при общении с другими расами.

Атланты

Загадочные атланты происходят из бездонных морских глубин. Они прекрасно приспособлены к жизни под водой, но нередко оказываются чувствительными к высокой температуре и сухому климату. Их цивилизация достигла немалых высот, и наука атлантов творит настоящие чудеса.

- **Водный:** атланты живут в воде и не могут утонуть или захлебнуться. Их *Шаг* в воде соответствует *навыку Плаванье*, и они начинают игру с d6 в *навыке Плаванье*.
- **Обезвоживание:** атлантам необходимо проводить в воде хотя бы один час в сутки, в противном случае они автоматически получают по одному уровню *усталости* в течение каждого последующего дня, пока не оказываются *при смерти*. На следующей день они умирают.
- **Развитая цивилизация:** атланты нередко превосходят по интеллектуальным способностям большинство обитателей их мира. Они начинают игру со *Смекалкой* d6, а не d4.
- **Стойкий:** высокое давление, присущее их глубоководным домам, делает атлантов гораздо более стойкими, чем большинство обитателей суши. Их *Стойкость* увеличивается на 1.

Вайри

Разумные насекомые родом с одной далёкой гигантской планеты. У себя дома они чуть ли не самые мелкие существа, и большинство хищников с удовольствием готово полакомиться ими. Такая жизнь наложила особенный отпечаток на их развитие, превратив вайри в расу суровых и жестоких воинов, обладающих рядом удивительных особенностей.

Вайри высоко ценятся как преданные наёмники, надёжные телохранители и специалисты, способные проникнуть даже в самую защищённую цитадель. Примитивная культура этих насекомых построена вокруг понятий «преданности» и «долга», без которых племя не смогло бы выжить на своей суровой и жестокой планете.

- **Высокая гравитация:** родным миром вайри является планета, по своим размерам превосходящая Землю в десятки раз. Из-за этого все вайри гораздо сильнее людей и начинают игру с *Силой* d6. Нахождение в условиях пониженной гравитации, тем не менее, не приводит к деградации мышечной ткани благодаря хитиновому экзоскелету.
- **Инсектоид:** вайри являются насекомыми, и все остальные расы испытывают к ним недоверие, а некоторые и вовсе боятся. Вайри получают штраф –2 к *Харизме*.
- **Паучьи лапы:** удивительная физиология позволяет вайри перемещаться по любым поверхностям. Считайте, что персонаж постоянно находится под действием *силы Паучьи лапы*.
- **Примитивные:** в своём развитии цивилизация вайри лишь только что вышла из первобытно-общинного строя. *Смекалка* ваири не может превышать d6.
- **Хитин:** тело вайри покрыто крепким хитином, соответствующим *броне* +2.

Гномы

Гномы — низкорослые, крепкие и коренастые существа, живущие в огромных пещерах высоко в горах. Гномы известны своей гордостью и воинственностью, которая проистекает из частых столкновений с агрессивными соседями вроде орков и гоблинов. Гномы обычно живут более 200 лет. В большинстве фэнтези миров у них красноватая кожа и волосы самых различных оттенков.

• **Медленный:** *Шаг* гномов равен 5.

• **Ночное зрение:** глаза гномов привыкли к полумраку подземных туннелей. Гномы не получают штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.

• **Стойкий**: гномы отличаются исключительной выносливостью и стойкостью. Они начинают игру с *Выносливостью* d6, а не d4.

Люди

В большинстве фэнтези миров люди получают традиционное преимущество в виде одной бесплатной *черты* на выбор. Данная особенность отражает их способность к адаптации, отличающую людей от представителей иных рас.

Если вы желаете разнообразить ваших людей, вы можете наделить их культурными, а не расовыми особенностями. К примеру, человек, принадлежащий к народу мореходов, может начать игру с *навыками Судовождение* и *Плавание*, равными d6. Вы вольны придумывать различные культуры наравне с расами (смотрите страницу 23).

Полуэльфы

Полуэльфы — достойные потомки своих родителей. Они наследуют легендарную эльфийскую грацию, но не слабости, присущие этому древнему народу. Большинство полуэльфов довольно быстро привыкает к своему необычному наследию, но некоторые из них сталкиваются с неприязнью со стороны одной из семейных веток. Иногда дело доходит даже до физического насилия, вызванного ненавистью к «полукровкам». Продолжительность жизни полуэльфов больше соответствует человеческой, чем эльфийской. Обычно полуэльфы живут около 100 лет.

• **Наследие:** некоторые полуэльфы наследуют грацию своих эльфийских родителей, другие же приобретают способность к адаптации к любым условиям, присущую людям. Полуэльф может начать игру с бесплатной *чертой* (как человек) или с *Ловкостью* d6 (как эльф).

• **Ночное зрение:** глаза полуэльфов подобно кошачьим собирают свет и позволяют видеть в темноте. Полуэльфы не получают штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.

• **Чужак:** полуэльфы не являются чужаками в классическом понимании этого слова, и у них нет соответствующего *изъяна*, но при этом они чувствуют себя не очень комфортно в чисто человеческих или эльфийских сообществах.

Полурослики

Полурослики — низенькие ловкие существа с курчавыми волосами каштанового или чёрного цвета. Хоть они не могут похвастаться богатырской силой, их неиссякаемый оптимизм (или врождённая хитрость) и неизменный принцип «никогда не отчаивайся» позволяют им нередко справиться с существами, значительно превышающими их размерами. Полурослики не любят неприятности и поэтому предпочитают жить в небольших сельских общинах вдали от многолюдных трактов.

• **Неунывающий:** полурослики отличаются оптимизмом. Начальное значение их *Характера* равно d6.

• **Низкорослый:** средний рост полурослика обычно не превышает 1,2 м, поэтому они получают штраф –1 к *Стойкости* и *размер* –1.

• **Удачливый:** полурослики получают дополнительную *фишку* в начале каждой игровой сессии. Эта особенность может комбинироваться с *чертами Везение* и *Везение+*.

Полуорки

Полуорки появляются на свет от связи человека с орком или же орка с другим полуорком. Плоды подобных союзов не очень любимы окружающими, поэтому происхождение полуорков доставляет им немало хлопот.

Орки чаще всего не имеют ничего против присутствия полуорков в своих поселениях, чего нельзя сказать о представителях других рас (например, людей, эльфов и гномов). Некоторые полуорки присоединяются к одной из «цивилизованных» рас, отказываясь от своих варварских корней и стараясь заслужить признание. Многие полуорки совершают удивительные подвиги, чтобы показать, чего они стоят. У полуорков обычно светлая кожа с лёгкой примесью традиционной орочьей окраски, чёрные волосы и маленькие глаза. Чаще всего у них грубые и угловатые лица. Обычно они живут не меньше людей, но довольно редко умирают от старости.

• **Тепловидение:** полуорки могут видеть в инфракрасном диапазоне, поэтому штрафы за плохое освещение уменьшаются вдвое (округляются вниз).

• **Сильный:** полуорки наследуют силу, присущую их орочьим предкам. Они начинают игру с *Силой* d6.

• **Чужаки:** большинство цивилизованных рас не доверяют полуоркам, поэтому полуорки получают штраф –2 к *Харизме*.

Ракашаны

Ракашаны похожи на людей с ярко выраженными кошачьими чертами. Существует множество разновидностей ракашанов, которые очень сильно отличаются друг от друга. Некоторые из них характеризуются контрастной полосатой окраской, присущей тиграм, другие покрыты пятнистым леопардовым мехом, а третьи и вовсе могут иметь окрас сиамских котов. Ракашанов также отличают острые когти и зубы. Они очень жестоко расправляются со своими жертвами.

Ракашанов можно встретить в их экзотических и таинственных городах или же на периферии более привычных крупных поселений. Они слишком красивы, поэтому другие расы не гонят их, но они слишком чужды всем, и поэтому их не принимают с распростёртыми объятиями.

• **Ловкий:** ракашанам присуща кошачья грация их дальних предков. Они начинают игру с *Ловкостью* d6 вместо d4.

• **Кровожадный:** ракашаны могут быть очень жестокими по отношению к своим врагам, с наслаждением играя с ними в кровавые игры. Они редко берут пленников и не брезгуют расправой с безоружными. Поэтому ракашаны получают штраф –4 к *Харизме* при общении с более «цивилизованными» расами.

• **Расовый враг:** цивилизация ракашанов традиционно развивается за счёт других рас. Выберите одну из распространённых рас вашего игрового мира. Представители каждой из сторон получают штраф –4 к *Харизме* при общении друг с другом. Если их не связывает общая цель или же не сковывают цепи закона, представители этих рас бросаются в бой, как только увидят друг друга.

• **Когти:** ракашаны наделены убирающимися когтями, наносящими урон *Сила* +d6 и дающими преимущество +2 к *навыку Лазанье* в любых условиях за исключением отвесных поверхностей.

• **Ночное зрение:** глаза Ракашанов собирают свет подобно глазам кошки, что позволяет им видеть в темноте. Ракашаны не получают штрафы к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.

Ретлане

Эта цивилизация пережила ужасную техногенную катастрофу, практически полностью уничтожившую большую часть населения планеты. Оставшиеся в живых нашли в себе силы осознать причины катаклизма и начать заново развитие собственной цивилизации в принципиально ином направлении. Вместо накопления материальных благ ретлане начали совершенствовать свой внутренний мир.

Спустя века они превратились в одну из самых уважаемых рас во Вселенной. Многие народы часто посещают родной мир этой цивилизации и обращаются к ретланам как к абсолютно непредвзятым судьям, способным разрешить практически любой конфликт. Удивительные таланты ретлан обострили их чувства и даровали им способности управлять материей с помощью силы мысли.

- **Дух первичен:** в своём развитии ретлане пошли по пути отрицания материального, и это сказалось ни их образе жизни. Они начинают игру с *Характером* d6.
- **Беспристрастные судьи:** +2 к *Харизме* при общении с любой расой — ретлане давно заслужили доверие.
- **Истина рядом:** все ретлане от рождения наделены *псионическим даром*. Они начинают игру с *чертой Мистический дар (псионика)*.
- **Тело вторично:** для повышения значения *Силы* или *Выносливости* во время создания персонажа требуется два пункта вместо одного.

Сауриане

Родиной людоящеров являются тропические джунгли или далёкие пустыни, где развивается их уникальная цивилизация, скрытая от глаз представителей других разумных рас. Поскольку немногим чужакам удалось влиться в общество сауриан, слухи о том, что саурианские религиозные обряды включают в себя жертвоприношения разумных существ, остаются неподтверждёнными.

- **Природное оружие:** хвост, когти и зубы сауриан позволяют им сокрушать противника хвостом, а также разрывать их тела когтями и зубами, нанося урон *Сила* +d4.
- **Теплолюбивый:** хоть сауриане не являются хладнокровным в полной мере, они испытывают определённые неудобства в условиях сильного холода. Они получают штраф –4 к *проверкам Выносливости* в условиях холодной окружающей среды.
- **Чувства сауриан:** сауриане могут «пробовать» воздух своими раздвоенными языками, в результате чего они получают +2 к *проверкам Внимания*. В случае с *проверками Маскировки* считается, что сауриане постоянно *наготове*.
- **Чужак:** большинство других рас не доверяют немигающим саурианам. Их странная привычка пожирать ещё живую добычу также не добавляет им очарования. Сауриане получают штраф –2 к *Харизме*.

Теневые эльфы

В отличие от своих светлых собратьев, теневые эльфы живут под землёй, и поэтому у них бледная кожа и пепельные волосы. Удивительно острый слух позволил теневым эльфам не только выжить и приспособиться к необычной среде, но и стать чуть ли не самыми опасными из обитателей подземелий. Они могут жить очень долго, однако крайне редко умирают от старости.

Теневые эльфы часто совершают набеги на поверхность, из-за чего их ненавидят многие народы.

- **Боевая закалка:** под землёй ты или быстрый, или мёртвый. Выживают сильнейшие, и они получают *черту Боевая закалка* на старте.
- **Древний враг:** эльфы с поверхности уверены, что их братья продались демонам, и не одобряют их уклад жизни. Поэтому с ними практически невозможно вести дела. Теневые эльфы получают штраф –4 к *Харизме*, когда общаются с эльфами с поверхности.
- **Ночное зрение:** глаза теневых эльфов подобно кошачьим собирают свет и позволяют видеть в темноте. Эльфы не получают штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Острый слух:** обретаясь в подземельях, теневые эльфы часто полагаются на слух, благодаря чему они получают преимущество +2 к *проверкам Внимания*, связанным со слухом.
- **Хлипкий:** Недостаток солнечного света и тепла сделал кости теневых эльфов ломкими и хрупкими, из-за чего их *Стойкость* уменьшается на 1.

Эльфы

Эльфы — высокие и стройные существа с острыми ушами и глубоко посаженными глазами различных оттенков. Являются ли их родиной леса или потайные долины, все эльфы с самого детства отличаются большей грацией, чем люди, пускай даже уступают последним в силе. Большинство эльфов живёт больше 300 лет. У них светлая кожа и волосы самых различных цветов, включая необычные оттенки вроде серебристого и синего.

- **Кривые руки:** эльфы питают врождённую неприязнь к механизмам и получают соответствующий *изъян*. Они стараются держаться подальше от сложных механизмов и устройств.
- **Ловкий:** все эльфы отличаются ловкостью и грацией. Они начинают игру с *Ловкостью* d6 вместо d4.
- **Ночное зрение:** глаза эльфов подобно кошачьим собирают свет и позволяют видеть в темноте. Эльфы не получают штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.

Создание рас

Ведущий может населить свой игровой мир уникальными расами, а также предоставить игрокам возможность самостоятельно придумать расы своих персонажей. Разумеется, новые расы не должны противоречить логике игрового мира.

Ведущему следует определить максимальное количество пунктов *расовых черт* (обычно от 2 до 4). Это даст возможность игрокам придумать свою расу или культуру без риска нарушения игрового баланса.

Каждая раса или культура получает бесплатную *расовую особенность* с преимуществом +2. Эта *расовая особенность* соответствует бесплатной *черте* у людей. Дополнительные положительные *особенности* должны уравновешиваться негативными. К примеру, *особенность* с преимуществом +2 должна компенсироваться штрафом –2 к другой *особенности* или –1 к двум другим *особенностям*.

Постарайтесь подобрать каждой *особенности* подходящее название. Если вы хотите, чтобы представители культуры кочевников получили *навык Верховой езды* d6, назовите эту *особенность «Рождённый в седле»*. В конце концов, основная задача заключается в создании атмосферы, а не длинного списка *особенностей*. Короткие и атмосферные названия выглядят гораздо лучше длинных и сложных.

Если вы хотите получить *особенность*, которая не указана здесь, просто соотнесите её значение с приведёнными примерами.

Особенности на +3

† Вы начинаете игру с d8 в одной *характеристике* и можете повысить её значение до d12+2 в соответствии с обычными правилами повышения; *черта Эксперт* или *Мастер* может повысить это значение до d12+4.

† Бесплатная *черта Закалённого* (вне зависимости от требований; главное, чтобы для наличия этой *черты* не требовались другие *черты*).

† *Крепкий* (получение второго *шока* подряд в ходе сражения не приводит к *ранению*).

Особенности на +2

† +1 *Защита.*

† +1 *размер.*

† +1 *Стойкость.*

† +2 *броня* (не действует против *бронебойного* оружия).

† +2 *Харизма.*

† +4 преимущество к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

† +10 *пунктов силы*, если у персонажа есть *черта Мистический дар (магия или чудеса).*

† *Водный* (не может утонуть в воде, *Шаг* равен значению *навыка Плавание*, стартовое значение *навыка Плавание* d6).

† *Шаг* 10.

† *Механизм/голем* (смотрите страницу 135).

† Бесплатная *черта Новичка* (вне зависимости от требований; главное, чтобы для наличия этой *черты* не требовались другие *черты*).

† *Дополнительные конечности* (одно дополнительное действие, не связанное с движением, за каждую конечность без штрафов за несколько действий. Стоимость *особенности* зависит от количества дополнительных конечностей).

† *Полёт* (полёт соответствует *Шагу*; можно «переходить на *бег*»; смотрите описание на странице 137).

† *Яд* (жертвы, которые получают *шок* в результате атаки, должны пройти *проверку Выносливости* или оказаться парализованными на 2d6 раундов).

† Начните игру с одной *характеристикой*, равной d6.

Особенности на +1

† +1 *дальность.*

† +2 к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

† +4 к сопротивлению одному определённому негативному воздействию окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

† +5 пунктов *силы*, если у персонажа есть *черта Мистический дар (магия или чудеса).* Нельзя брать, если уже есть соответствующая *особенность* на +2.

† *Перемещение под землёй*, *Хождение по стенам* или аналог.

† Бесплатный *навык* на d6, присущий этой расе.

† *Иммунитет к яду или болезням.*

† *Обострённые чувства* (+2 к *проверкам навыка Внимание*, если задействован соответствующий орган чувств).

† *Ночное зрение* или *Тепловидение* — смотрите описание *особенностей* монстров на страницах 136 и 139.

† *Природное оружие (когти),* наносящее *Сила* + d6 урона.

† *Сильный яд* (необходимо наличие *особенности яд*, каждый уровень накладывает штраф –1 к *проверке Выносливости* жертвы).

† *Околоводный* (получает уровень *усталости* за каждые 15 минут, в течение которых задерживает дыхание; достигнув состояния *при смерти*, должен осуществлять *проверку Выносливости* каждую минуту; в случае провала — *тонет*. Каждые 15 минут, проведённые на воздухе, снимают один уровень *усталости*).

Особенности на –1

† *Харизма –2.*

† –4 к сопротивлению одному определённому негативному воздействию окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

† *Мелкий изъян* (или аналогичный эффект).

† *Шаг* 5.

† *Расовый враг* (шраф –4 к *Харизме* при общении с представителями определённой расы) .

Особенности на –2

† *Защита* –1.

† *Стойкость* –1.

† –4 к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).

† Для повышения значения одной *характеристики* во время создания персонажа требуется два пункта вместо одного.

† *Обезвоживание* (каждые сутки персонаж должен проводить в воде хотя бы один час или автоматически получать уровень *усталости* до тех пор, пока не окажется в состоянии *при смерти*; спустя сутки персонаж умирает).

† *Крупный изъян* (или аналогичный эффект).

† *Шаг* 3 или меньше (d4 на *бег*).

Особенности на –3

† Значение одной *характеристики* не может быть выше d6.

† Для повышения значения одной *характеристики* во время создания персонажа требуется два пункта вместо одного. Также для увеличения значения этой *характеристики* в ходе игры тоже требуется два *повышения* вместо одного.

Навыки

Теперь мы расскажем о *навыках*, которые можно применять в любом мире в рамках нашей игровой системы. Чтобы воспользоваться *навыками* в повседневной жизни — отчалить на лодке и пристать к берегу; починить двигатель при условии, что у вас уйма свободного времени и наличествуют все необходимые инструменты; пересечь на коне прерию, — *проверка навыка* не требуется (то есть не нужно бросать игральную кость для того, чтобы определить успешность действия). Но если под давлением обстоятельств персонаж вынужден работать в спешке; если вероятность провала очень высока, у персонажа нет второго шанса, и он не может повторять попытку вновь и вновь пока не добьётся успеха; если многое поставлено на карту, то игрок должен осуществить *проверку навыка*.

Освоение навыка

Навыки сами по себе облегчают игру, но в некоторых случаях Ведущий может весьма уместно подчеркнуть, что определённое действие персонажу непривычно.

Если персонажу приходится применять *навыки* в совершенно новом для него ключе, он получает штраф –2 к *проверкам*. Сколько это будет продолжаться, зависит от конкретного *навыка*, но обычно для освоения требуется несколько дней тренировок в спокойном режиме или несколько часов интенсивной деятельности с использованием данного *навыка*.

Насколько широко и разнообразно персонаж может применять свой *навык*, определяется опытом, знаниями и историей персонажа. Разумеется, последнее слово остаётся за ведущим.

Если вам нужны более реалистичные правила, смотрите «Специализацию навыков» на странице 97.

Общедоступные знания

Вместо того, чтобы вынуждать игроков набирать дюжины побочных *навыков*, отражённых в историях их персонажей, но не являющихся принципиально важными для игры, мы решили ввести концепцию *общедоступных знаний*. Персонаж знаком с историей своей страны, нормами вежливости, знает, где что расположено, и кто всем поблизости заправляет, а также — как обращаться с современной ему техникой и снаряжением. Это и есть *общедоступные знания*, и обратиться к ним можно при помощи *проверки Смекалки*.

История персонажа подразумевает, что он обладает некоторым количеством разнообразных сведений. В случае, если представители его профессии или земляки должны знать ответ на вопрос, при *проверке* добавьте +2 к результату. Если тема для персонажа чуждая, вычтите –2 или более из результата. В других случаях все остаются при своих, и модификаций не предполагается.

Если по какой-то причине становится важным уточнить, насколько персонаж преуспел в привычном деле, ведущий может потребовать *проверки* любого *навыка*. К примеру, танцевать умеют почти все, и чтобы знать местные танцы, достаточно осуществить *проверку общедоступного знания*. Но если важно понять, насколько хорошо персонаж исполнил танец, ведущий может попросить осуществить *проверку Ловкости* (без преимуществ и штрафов).

Например, в описании вашего приключения сказано: «Любой, кто обратится к *общедоступным знаниям*, обнаружит, что пещера искусственного, а не природного происхождения». Какой-нибудь гном разбирается в работе каменщика получше эльфа, так что добавьте к *проверке* гнома +2. У человека наличествуют поверхностные знания по этому вопросу, поэтому он осуществляет проверку без преимуществ или штрафов. А вот эльф, проживший всю жизнь в лесах, вообще не смыслит в искусстве каменотёса, поэтому подвергается штрафу –2.

Специальные знания

Навыки, описанные далее в этой главе, соответствуют специализации в определённой области. В примере выше гном со специальным *Знанием (работа по камню)* не просто понимает, что грот вытесали, но может узнать, представители какой расы и в какую эпоху это сделали. Он, скорее всего, даже сможет найти просевшие места, которые грозят обвалом.

Знание определённой местности — тоже полезная штука. К примеру, местные могут быть в курсе, что в Хребтах ужаса водятся кровожадные гарпии. Герой со *Знанием (Хребты ужаса)* может осуществить *проверку навыка*, чтобы проложить безопасный маршрут через горы или же установить, где у тварей гнездо.

Список навыков

Азартные игры (Смекалка)

Этот *навык* пригодится всюду: от салунов Дикого Запада до казарм большинства армий. Ниже приведён простой способ выявить результат примерно получасовой игры, не осуществляя *проверок* для каждого раунда игры в кости или каждой карточной раздачи.

Вначале все договариваются о ставках, к примеру, 10$ или десять золотых и т. д. Теперь пусть все участники игры осуществят *проверку Азартных игр*. Обладатель наименьшего результата платит обладателю наибольшего результата разницу, умноженную на ставку. Обладатель следующего по счёту наименьшего результата платит обладателю следующего по счёту наибольшего результата разницу, умноженную на ставку, и так далее. Если кто-то ко всеобщему удивлению получил средний результат, он остаётся при своих.

Пример: *у Кали самый высокий результат (10), у Ямы — самый низкий (4). Разница равна 6, так что Яма платит Кали «6 умножить на ставку в 10$», то есть 60$.*

† **Жульничество**: персонаж, который жульничает, добавляет +2 к *проверке*. Ведущий может увеличить или уменьшить этот модификатор в зависимости от типа игры и способа обмана. Если персонаж на игральной кости, соответствующей *навыку*, получает 1 при *проверке навыка* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), его поймали на жульничестве. Последствия зависят от игрового мира, но обычно они весьма неприятны.

Верховая езда (Ловкость)

Верховая езда позволяет персонажу оседлать любое известное в его игровом мире ездовое животное, а также управлять им. Стоит обратить внимание на то, что персонажи во время сражения верхом осуществляют *проверку навыка Верховой езды* или *Драки* (причём берётся тот *навык*, значение которого ниже). Дополнительные правила по бою верхом вы можете найти на странице 75.

Взлом (Ловкость)

Взлом — способность обходить механические и электронные замки. *Взлом* используется для того, чтобы обезвреживать капканы и пусковые механизмы ловушек, если для обезвреживания конкретной ловушки не требуется более специализированный *навык*.

Внимание (Смекалка)

Внимание отражает, насколько персонаж начеку, а также помогает замечать улики и мелкие, но важные детали. При помощи этого *навыка* можно услышать, как кто-то пытается подкрасться со спины, обнаружить засаду, определить местонахождение спрятанного оружия и даже понять, лжёт ли другой персонаж или он просто напуган.

Чем больше *подъёмов* персонаж получает при *проверке* этого *навыка*, тем больше ведущий должен ему рассказать.

Вождение (Ловкость)

Вождение позволяет персонажу управлять привычным для его мира наземным транспортом и транспортом на воздушной подушке. Правила по управлению транспортом на игровом поле можно найти на стр. 102. *Вождение* часто применяют вместе с правилами погони, приведёнными на стр. 94.

Выживание (Смекалка)

Навык Выживания позволяет находить еду, воду и укрытие во враждебной среде. Персонаж может осуществить только одну *проверку Выживания* в сутки. Успех обеспечивает одного персонажа, *подъём* даёт пищу и воду пятерым взрослым. Лошади и другие крупные животные считаются за двоих взрослых человек. Дети, верблюды и прочие обладатели скромного аппетита считаются за половину взрослого. Все, о ком позаботились в результате *проверки* этого *навыка*, могут не осуществлять *проверку усталости* от недостатка еды, воды и укрытия.

Выслеживание (Смекалка)

Этот *навык* позволяет идти по следу одиночки или группы в любой местности. Каждая *проверка* обычно подразумевает продвижение по следу на расстояние полутора километров, но ведущий может сменить шкалу, в частности, уменьшить или увеличить масштабирование в зависимости от требований сюжета.

Модификаторы слежки

Модификатор	Ситуация
+2	Преследование более, чем пятерых
+4	Свежий снег
+2	Грязь
+1	Пыль
–4	Идёт дождь
–2	Поиск следа при плохом освещении
–2	След старше одного дня
–2	Цель путает следы

Драка (Ловкость)

Драка — столкновения лицом к лицу, будь то на кулаках, топорах, лазерных мечах или с применением боевых искусств. *Сложность проверки* — это *Защита* оппонента (2 + половина *Драки*). В третьей главе вы найдёте правила ведения боя с многочисленными манёврами, которые может предпринять ваш персонаж.

Запугивание (Характер)

Запугивание — искусство подавить противника волей, тонким намёком, открытыми угрозами или большой пушкой. Для этого осуществляется *встречная проверка: Запугивание* персонажа против *Характера* оппонента. В разделе «Поединок воли» на стр. 78 перечислены варианты последствий *Запугивания*.

Знание (Смекалка)

Знание — широкое понятие, которое необходимо до определённой степени сузить: к примеру, *Знание (оккультизм)* или *Знание (химия)*. Игрок может выбирать области *Знаний* своего персонажа, исходя из истории и образования персонажа. Например, археолог должен обладать *Знанием (история)* и *Знанием (археология)*. Этот *навык* можно взять несколько раз и указать разные сферы, чтобы охватить соответствующие области познания.

† **Области знаний:** знание местности, военное дело (используется в сражениях, смотрите стр. 88), компьютеры, электроника, история, журналистика, разнообразные языки, законодательство и право, медицина (стоит отметить, что для медицинского ухода за больным следует использовать *навык Лечения*), наука, тактика.

† **Общедоступные знания:** персонажам не всегда нужно осуществлять *проверку Знания*, чтобы узнать что-то в определённой области. Базовую информацию персонажи могут получить, опираясь на *Общедоступные знания* (см. стр. 24) с учётом особенностей происхождения и истории жизни этих персонажей. Начитанный наёмник или молодой студент-историк, например, не нуждаются в отдельном *навыке Знание (история)*. Столкнувшись с вопросом по истории, они оба могут осуществить *проверку Общедоступных знаний*. Персонаж без подобных зацепок может сделать то же самое, но с определённым штрафом.

† **Языки** также являются специфической областью *Знания*. Данное *Знание* отражает умение персонажа говорить на иностранных языках, причём чем выше значение *навыка*, тем разнообразней спектр диалектов и наречий в арсенале персонажа (смотрите таблицу, приведённую ниже).

Если речь идёт об игровом мире с большим количеством диалектов и языков, и это является одной из неотъемлемых характеристик игрового мира, то вам будут полезны правила по иностранным языкам на стр. 97.

Знание (Языки)

Навык	Способность
d4	Персонаж умеет читать, писать, говорить на повседневные темы
d6	Персонаж может поддерживать длительную беседу, хотя иногда сбивается
d8	Персонаж свободно разговаривает
d10	Персонаж может разговаривать на нескольких диалектах одного языка
d12	Персонаж свободно цитирует классиков, писавших на этом языке

Лазанье (Сила)

Иногда персонажу надо куда-то вскарабкаться, например, с целью перебить лучников, которые стреляют с уступа. Или чтобы унести ноги от жуткой твари внизу!

Как правило, чтобы взобраться по канату, подняться по лестнице или вскарабкаться на дерево, не нужно осуществлять *проверку Лазанья*, если только ведущий не найдёт для этого достойной причины (вас преследуют, вы ранены и т. п.). Персонаж осуществляет *проверку навыка* только в стрессовой ситуации. Затем он сверяет свой результат со списком, приведённым ниже. Обратите внимание на то, что величины указаны в *клетках* для удобства моделирования ситуации на *игровом поле*, каждая *клетка* которого соответствуют двум метрам в реальном мире.

- **Провал:** ничего не получилось. Если результат броска 1 или меньше, персонаж падает вниз, что бы его там ни ожидало. Смотрите «Падения» на стр. 92. Если персонаж обвязался верёвкой или воспользовался иной страховкой, он падает на высоту вдвое меньшую, а вместо *ранения* он получает уровень *усталости*.
- **Успех:** персонаж поднимается на количество *клеток*, равное половине его *Силы*. Например, персонаж с *Силой* d6 может взобраться на 3 *клетки* в раунд, если он успешно прошёл *проверку Лазанья*.
- **Подъём:** то же, что и при успехе, но персонаж дополнительно взбирается ещё на 2 *клетки*.

Модификаторы Лазанья

Модификатор	Ситуация
+2	Устаревшее или средневековое снаряжение
+4	Современное снаряжение
–2	Неудобно хвататься руками
–2	Мокрая или скользкая поверхность

† Урон при падении смотрите на стр 92.

† **Вехи:** разделите высоту препятствия на три равных участка, чтобы впоследствии можно было с лёгкостью определить, с какой высоты упадёт персонаж, если он сорвётся на одном из этих участков.

† **Верёвка:** персонаж со страховочной верёвкой при падении вместо *ранения* обычно получает уровень *усталости* из-за синяков и шишек (стр. 93). Ещё ведущий может решить, что канат порвался от резкого натяжения. В реальности это редкость, но для усиления интриги бросьте d6. Если выпадет 1, канат рвётся, а персонаж срывается вниз.

Лечение (Смекалка)

Лечение — искусство врачевать ранения и увечья. Смотрите подробные правила лечения на стр. 82. Если коротко, то каждый *успех* и каждый *подъём* при *проверке Лечения* исцеляет одно *ранение*. При *проверке* учитывается штраф не только за возможные *ранения* лекаря, но и за *ранения* пациента.

Маскировка (Ловкость)

Маскировка — способность прятаться и неслышно перемещаться, обшаривать карманы и нащупывать предметы. Во многих ситуациях немаловажно точно знать, кто и когда заметит вашего персонажа. Чтобы персонаж мог подкрасться к врагам и затеряться в их рядах, вначале нужно узнать, «активна» или «пассивна» охрана, которую надо миновать.

- Пассивная охрана не особенно смотрит вокруг. Каждому члену команды достаточно простого *успеха* при *проверке Маскировки*, чтобы никого не заметили. Провал даже одной *проверки* активирует пассивную охрану.
- Активная охрана осуществляет *встречную проверку*: *Внимание* против *Маскировки* (каждого в отдельности) персонажа. *Провал проверки* против активной охраны означает, что персонажа обнаружили.

Модификаторы маскировки

Модификатор	Ситуация
+2	Ползком
–2	Бегом
+1	Сумерки
+2	Темнота
+4	Кромешная тьма
+1	Лёгкое укрытие
+2	Среднее укрытие
+4	Надёжное укрытие

† **Последний шаг:** чтобы успешно подкрасться к врагу на расстояние 6-ти *клеток* (обычно этого расстояния достаточно для атаки противника), требуется *встречная проверка*: *Маскировка* против *Внимания* объекта. Активность охраны не имеет значения.

† **Скорость движения:** вне боя каждая *проверка Маскировки* обеспечивает продвижение на расстояние, превышающее *Шаг* персонажа максимум в пять раз. В бою *проверка Маскировки* покрывает лишь один раунд, и в следующем её нужно осуществлять снова.

† **Маскировка для группы:** вне боя осуществляется одна *проверка Маскировки* для каждой группы персонажей (смотрите стр. 67). Чтобы установить, какое расстояние было покрыто группой, ориентируйтесь на скорость движения персонажа с наименьшим *Шагом*. Наблюдатели осуществляют групповые *проверки Внимания*, чтобы обнаружить врага. Когда начинается боевое взаимодействие, разбитое на раунды, *проверки Маскировки* и *Внимания* осуществляются индивидуально.

Метание (Ловкость)

Метание охватывает все виды метательного оружия от ручных гранат до ножей, топоров и копий. Используется как *Стрельба* с теми же самыми модификаторами, включая *дистанцию*. Персонаж может метнуть два предмета сразу (по одному каждой рукой), но при этом он получает штраф за несколько действий в раунд и штраф за работу непривычной рукой (см. стр. 75).

Пилотирование (Ловкость)

Пилотирование позволяет персонажу управлять самолётами, вертолётами, реактивными ранцами и любыми другими летательными аппаратами, характерными для его мира.

Плаванье (Ловкость)

Плаванье определяет, утонет ваш персонаж или выплывет, а также, насколько быстро он плывёт. Значение *Шага* персонажа в спокойной воде равно половине его *навыка Плавания* (округление идёт в большую сторону). Быстрое течение соответствует пересечённой местности и уменьшает это значение вдвое. Если у вашего персонажа нет специальных *черт*, то он не может за дополнительное движение проплыть большее расстояние в раунд, соответствующее «*бегу*». Иными словами, *Плавание* не подразумевает действия «*бег*».

† **Задержка дыхания**: персонажи могут задерживать дыхание на число раундов, равное 2 + значение *Выносливости*, либо на половину этого числа, если они не были готовы нырять и не успели глубоко вдохнуть.

† **Утопление**: правила по утоплению можно найти на стр. 91.

Провокация (Смекалка)

Провокация — поединок воли, призванный уязвить самолюбие оппонента путём грубых насмешек, жестоких шуток и демонстрации собственного превосходства. Это *встречная проверка* против *Смекалки* оппонента вашего персонажа. Смотрите «Поединок воли» на стр. 78, чтобы узнать больше о последствиях, к которым может привести успешная *Провокация*.

Расследование (Смекалка)

Ваш персонаж знает, как эффективно получать информацию из библиотек, газетных архивов, Сети и любых других письменных, печатных или электронных источников. Чтобы получать информацию от людей, а не из книг или интернета, пользуйтесь *навыком Уличное чутьё*.

Ремонт (Смекалка)

Ремонт — способность чинить механизмы, транспорт, оружие и прочую технику. Персонаж получает штраф –2 к *проверке навыка*, если у него нет базового набора инструментов. *Подъём* при *проверке навыка* вдвое уменьшает время ремонта.

Стрельба (Ловкость)

Стрельба охватывает все умения поразить цель с помощью *дистанционного оружия* такого, как лук, пистолет, ракетная установка и так далее. *Сложность* попадания обычно равна 4, но существует ряд важных модификаторов вроде *дистанции*, которые часто встречаются в игре. Все необходимые детали освещены в полной мере в третьей главе (стр. 66).

Судовождение (Ловкость)

Этот *навык* позволяет персонажу управлять большинством лодок и кораблей, характерных для его мира. Он понимает, что и как для этого нужно делать (как вязать узлы, натягивать паруса и т.д.).

Примечание: Храбрость

Куда пропала Храбрость? Мы её убрали. Она нужна в одних игровых мирах (и осталась в правилах игровых миров), зато крайне редко используется в других. Но там, где она редко используется, могучий варвар всё равно будет вынужден тратить ценные очки навыков для того, чтобы отразить свою смелость и темперамент. Между тем, в этом нет никакого смысла. Теперь последствиям испуга (преимущественно в фэнтези и научно-фантастических мирах) сопротивляются, проявляя Характер. Если персонаж в предыдущей версии игромеханики обладал Храбростью, забудьте о ней. Когда нужно осуществить проверку Храбрости, осуществляйте вместо неё проверку Характера. Если вы играете по готовому приключению, где требуются проверки Храбрости, также используйте Характер.

Стоит отметить, что в некоторых игровых мирах (в которых героям предстоит встречаться с чем-то страшным) Храбрость включена в список навыков, как важный элемент и неотъемлемая деталь приключения.

Убеждение (Характер)

Убеждение — способность уговорить других сделать то, что нужно вашему персонажу.

Когда персонажи ведущего вступают в игру, у них, как правило, формируется одно из пяти возможных отношений к персонажам игроков: враждебность, несговорчивость, нейтралитет, дружелюбие, желание помочь. Успешная *проверка Убеждения* улучшает отношение *статиста* к персонажу игрока на одну *ступень*, *подъём* — на две. *Провал* наоборот ухудшает отношение на одну *ступень*, а если ваш персонаж получил 1 на игральной кости, соответствующей *навыку*, то на две *ступени* (вне зависимости от результатов броска *дикого кубика*). Большинство *статистов* не меняют своего отношения более чем на две *ступени* в рамках одной сцены, но это целиком зависит от замыслов ведущего и сложившейся ситуации.

Таблица реакций

2d6	Начальная реакция
2	**Враждебность:** персонаж явно враждебен и изо всех сил будет мешать. Он не поможет без щедрого вознаграждения.
3–4	**Несговорчивость:** персонаж не захочет помочь, пока не увидит в этом выгоды для себя.
5–9	**Нейтралитет:** персонажу всё равно. Он поможет за небольшую награду, если дело простое. Если дело трудное, он попросит достойное вознаграждение.
10–11	**Дружелюбие:** персонаж готов уступить. Простую задачу он выполнит, скорее всего, бесплатно (или за символическое вознаграждение), на опасное задание пойдёт за справедливую оплату или иные услуги.
12	**Желание помочь:** персонаж мечтает помочь и, наверное, поможет бесплатно или за символическое вознаграждение в зависимости от сложности задания.

† **Харизма:** к *навыку Убеждения* всегда добавляется модификатор *Харизмы* персонажа. Более подробно о персонажах ведущего и их реакциях можно прочитать на стр. 99.

† **Персонажи игроков:** *Убеждение* ни в коем случае нельзя применять к персонажам игроков. Игроки сами выясняют отношения между своими персонажами.

Таблица реакций: если ведущий ещё не решил, каково отношение *статиста* к персонажам игроков, он может бросить кубик и воспользоваться таблицей реакций.

Уличное чутьё (Смекалка)

Уличное чутьё позволяет получать информацию от людей: собирать сведения на улицах, в салунах, при помощи связей, посредством взяток или угроз, за стаканчиком спиртного. За поиск информации в книгах, газетах и Интернете отвечает *навык Расследование*. К *навыку Уличное чутьё* всегда добавляется модификатор *Харизмы* персонажа.

Изъяны

Изъяны — недостатки и увечья персонажа, которые способны попортить ему немало крови. Некоторые недостатки более или менее субъективны (например, *Самоуверенность*). Они помогут создать образ персонажа и принесут пару *фишек*, когда ведущий решит вас вознаградить за красивую игру. Можно выбрать один крупный *изъян* и до двух мелких. Вам никто не запретит взять больше *изъянов*, если вы считаете, что они логично вписываются в характер вашего персонажа, но за них вы не получите дополнительных пунктов.

Примечание — Играем в недостатки

Некоторые изъяны дают штрафы к проверкам и накладывают игромеханические ограничения, другие имеют значение, только если игрок не забывает о них. Не волнуйтесь, так и задумано. Игра рассчитана на то, чтобы каждый персонаж получил полный набор изъянов, а с ними и фиксированное количество пунктов для повышения значения характеристик, черт и навыков.

Изъян вроде «Длинного языка» абсолютно ничего не стоит, если игрок не вспоминает о нём время от времени, и его персонаж не выбалтывает что-нибудь в самый неподходящий момент. Изъянами персонажей игроков может смело пользоваться ведущий. Например, во время кампании в жанре фэнтези игроки не всегда описывают подробно каждое действие персонажей на отдыхе в таверне. Но можно предположить, что пока персонаж с Длинным языком там находился (описывалось это или нет), он успел сболтнуть, что собрался вместе с командой посетить вон тот древний склеп на холме. Может быть, окажется, что другие искатели приключений опередили наших героев, а то и хуже - притаились и ждут около склепа, когда те выйдут.

Наконец, изъяны нужны, чтобы персонажи получились яркими и живыми, а не для того, чтобы обрушить на них всевозможные штрафы. Изъян «Верный друг» с большой вероятностью не принесёт неприятностей персонажу: большинство персонажей и так преданы своим товарищам. Но указав его в листе персонажа, вы лишний раз напомните себе, что герой — «хороший парень», по крайней мере, для друзей. Это облегчит игру и вживание в роль. Верный друг будет действовать совсем иначе, чем, к примеру, персонаж с изъяном «Дурной характер».

Болезненность (мелкий)

Персонаж легко заболевает, утомляется, особо чувствителен к отрицательному воздействию окружающей среды и т.д. Он осуществляет все *проверки усталости* со штрафом –2, если речь идёт о сопротивлении ядам, болезням и прочим воздействиям на организм подобного рода (узнайте больше об *усталости* и связанных с ней проблемах на стр 90).

Боязнь (мелкий или крупный)

Боязнь — захлёстывающий, необъяснимый страх, который остаётся с персонажем на всю жизнь. Когда бы персонаж ни встретился с источником этого страха, он осуществляет *проверки параметров* со штрафом –2, если недостаток *мелкий*, и –4, если *крупный*.

Боязнь не должна быть слишком очевидной: например, вампиров боятся все, так что это не боязнь — это здравый смысл. *Боязнь* же чаще связана с тем, что случайно и неожиданно завладело вниманием и вызвало испуг.

Помните — *боязнь* иррациональна.

В розыске (мелкий или крупный)

Ваш персонаж некогда совершил преступление, и его непременно арестуют, если он попадётся. Этот *изъян* имеет смысл, только если в игровом мире наличествуют законы и организация, которая следит за их соблюдением.

Насколько этот *изъян* серьёзен, зависит от тяжести преступления. Персонаж с кучей неоплаченных счетов за парковку (в игре, где он время от времени садится за руль) обладает *мелким изъяном*. То же можно сказать о персонаже, которого разыскивают за серьёзное преступление где-нибудь далеко от места действия. Обвинение в убийстве является *крупным изъяном* почти в любом игровом мире.

Верный друг (мелкий)

Может быть, ваш персонаж и не герой, но за друзей отдаст жизнь. Этот персонаж не оставит друга в беде, если есть хоть малейший шанс помочь.

Враг (мелкий или крупный)

Кое-кто ненавидит вашего персонажа и желает ему смерти. Серьёзность *изъяна* зависит от того, насколько враг силён и насколько часто проявляет себя в игре. Незначительный враг (соответственно, *мелкий изъян*) — какой-нибудь одинокий стрелок, алчущий мести. Серьёзный враг (соответственно, *крупный изъян*) — стрелок, обладающий сверхъестественными способностями и желающий герою мучительной смерти.

Если врага в процессе игры победили, ведущий должен подумать над новым врагом. Или же персонаж может избавиться от *изъяна*, пожертвовав одним *повышением*.

Герой (крупный)

Эта благородная душа не в состоянии отказать тому, кто оказался в беде. Герой может не испытывать при этом особенного удовольствия, но на помощь тому, кто сам себе помочь не может, придёт всегда. Он тот, кто первым вбегает в горящий дом, согласен охотиться на чудовищ почти бесплатно или вообще даром. Его легко растрогать слезливой историей.

Длинный язык (мелкий)

Язык твой — враг твой. Болтун — находка для шпиона. Персонаж не очень хорошо хранит секреты. Он раскрывает планы и охотно делится тайнами, которые должны были бы остаться в кругу друзей, как водится, в самое неподходящее время.

Дурная привычка (мелкий или крупный)

У вашего персонажа есть мерзкая привычка. Например, он ковыряется в носу, говорит «как бы, ну» через слово, жуёт жвачку как в дешёвом кино.

Мелкий изъян раздражает всех вокруг, но он не сулит опасности. Просто вычтите из *Харизмы* персонажа 1. *Дурная привычка* как *крупный изъян* — физическая или духовная зависимость, ослабляющая персонажа. Она даже может представлять смертельную опасность. Персонаж принимает наркотики, уходит в запои, или — возьмём мир с высоким технологическим развитием — находится в психологической зависимости от виртуальной реальности.

Персонаж, который не принял дозу, осуществляет *проверку усталости* каждые 24 часа (см. «Усталость»). Первый *провал* вызывает *усталость*, затем — *истощение*. Финальный результат: кома у наркомана со стажем, трясучка у пьяницы и ломка у зависимых от виртуальной реальности. Медицинский уход может облегчить симптомы. В противном случае, жертва живёт со штрафами в течение 1d6 дней. Затем персонаж должен выкупить *изъян*, пожертвовав *повышением*, иначе зависимость вернётся.

Дурной характер (мелкий)

Ваш персонаж отличается несговорчивостью и скверным характером. Он мало кому нравится и к тому же ничего не делает бескорыстно. Он всегда требует платы за свои услуги, а вознаграждение принимает без всякой благодарности. Вычтите 2 из *Харизмы* персонажа.

Жадность (мелкий или крупный)

Ваш персонаж скуп и охоч до сокровищ. Если *изъян мелкий*, персонаж каждый раз яростно спорит о том, какая часть добычи причитается ему. Если *изъян крупный*, персонаж будет биться до последнего, если ему показалось, что его несправедливо обделили, и он может даже убить за свою «честную долю».

Жажда крови (крупный)

Ваш персонаж не берёт пленных (если не поступало приказа от старших по иерархии), что может повлечь крупные неприятности во время военной кампании, если, конечно, командование не потакает такому поведению. Ваш кровожадный убийца получает штраф –4 к *Харизме*, но только если о его жестоком нраве стало известно.

Заблуждение (мелкий или крупный)

Ваш персонаж верит в то, что остальные посчитали бы, как минимум, странным. *Мелкие Заблуждения* безвредны, и персонаж, как правило, держит их при себе (правительство подмешивает успокоительное в безалкогольные напитки, собаки умеют разговаривать, мы все — просто персонажи чьей-то безумной игры и т.д.).

Если же *Заблуждение* является *крупным изъяном*, то персонаж достаточно часто выражает своё отношение к происходящему, руководствуясь этим заблуждением, что в некоторых случаях может закончиться трагично (правительство захватили инопланетяне, в больницах убивают людей, у меня аллергия на броню, зомби — мои друзья).

Заносчивость (крупный)

Ваш персонаж не думает, что он лучше всех — он это точно знает. Чем бы это ни было — владение мечом, кунг-фу, бег трусцой — никто с ним не сравнится, и он не упустит случая показать, кто здесь лучший.

Ему мало победить, он должен продемонстрировать своё полное превосходство над противником. Пусть только возникнет малейшая тень сомнения в его превосходстве, и он просто обязан втоптать противника в грязь, доказав, что может вырвать победу у оппонента, когда пожелает. Он из тех, кто выбивает на дуэли оружие из рук соперника, только чтобы подобрать его и вернуть с презрительной ухмылкой. Заносчивые персонажи всегда ищут в бою «главного», атакуя менее важных противников, только если они начинают путаться под ногами.

Клятва (мелкий или крупный)

Персонаж принёс некую клятву. *Крупный* ли это *изъян* или *мелкий*, зависит от клятвы. *Клятва* может быть следствием принадлежности к определённой профессии или организации: клятва Гиппократа, обет очистить мир от зла и так далее. Опасности, которые влечёт за собой исполнение клятвы, и то, насколько строго приходится ей следовать, определяют серьёзность *изъяна*. Каков бы ни был обет, он становится *изъяном*, только если он фигурирует в игре и доставляет персонажу неудобства.

Кодекс чести (крупный)

Честь является очень важным понятием для вашего персонажа. Он держит слово, не станет унижать или убивать узников и, как правило, действует в рамках того, что в его мире соответствует поведению джентльмена или леди.

Коротышка (крупный)

По сравнению с прочими представителями своей расы, персонаж или очень тощий, или совсем коротышка, или и то, и другое. Вычтите 1 из его *Стойкости*.

Кривые руки (мелкий)

Некоторые просто не могут справиться с современной техникой. Персонажи с таким *изъяном* получают штраф –2 при любых попытках применить *навык Ремонт*. Более того, когда персонаж пользуется механическим или электронным устройством, результат 1 при *проверке навыка* (вне зависимости от результата на *диком кубике*) ведёт к поломке устройства. Устранение неполадки, как правило, осуществляется со штрафом –2 к *навыку Ремонт* и занимает 1d6 часов.

Любопытство (крупный)

Оно убило кошку, оно же может убить и вашего персонажа. *Любопытных* персонажей легко втянуть в любую авантюру. Им хочется всё увидеть собственными глазами и проникнуть в каждую тайну мироздания.

Мстительность (мелкий или крупный)

Персонаж всегда пытается восстановить справедливость по отношению к себе. Если это *мелкий изъян*, персонаж будет добиваться возмездия законным путём. Какова будет месть, и сколь быстро она настигнет оппонента, зависит от характера персонажа. Некоторые всё просчитывают до мелочей и составляют планы мести месяцами. Другие действуют немедленно.

Если *изъян крупный*, то персонаж не остановится даже перед убийством ради мести.

Невежда (крупный)

Ваш персонаж не так хорошо знает мир вокруг, как окружающие. На *проверку Общедоступного знания* накладывается штраф –2.

Неграмотность (мелкий)

Ваш персонаж не умеет читать. Он кое-как пишет собственное имя, с трудом читает надпись на знаке «СТОП», но вряд ли справится с чем-то сложнее этого. С арифметикой он также едва знаком. Наверное, он знает, что «2+2=4», но умножение и всё такое — выше его сил.

Неграмотные не умеют ни читать, ни писать ни на одном языке, но это не значит, что они не могут говорить на нескольких языках.

Неудачник (крупный)

Вашему герою везёт чуть меньше остальных. Перед началом каждой сессии ему достаётся на 1 *фишку* меньше, чем положено. У персонажа не может быть одновременно *изъяна Неудачник* и *черты Везение*.

Одноглазый (крупный)

По какой-то причине ваш персонаж лишился глаза. Если он не носит повязку или не приобрёл стеклянную имитацию (обычно 500 $), он получает штраф –1 к *Харизме* из-за уродства. Персонаж также получает штраф –2 при любой *проверке навыков* или *характеристик*, требующих ясности восприятия, как то: *Стрельба*, *Метание*, прыжок на карниз или в узкую щель и т. д.

Одноногий (крупный)

При наличии протеза этот недостаток аналогичен *Хромоте*: он уменьшает *Шаг* на 2, а для *проверок бега* используется d4. Без протеза *Шаг* героя равен 2, бежать он не может. На персонажа накладывается штраф –2 при *проверке параметров*, связанных с движением, как то: *Лазанье* и *Драка*. На *навык Плаванье* (и *Шаг*) также налагается штраф –2.

Однорукий (крупный)

У вашего персонажа нет руки от рождения или в результате травмы. К счастью, со второй рукой всё в порядке. Действия, требующие наличия двух рук, например, *Лазанье*, осуществляются со штрафом –4.

Пацифизм (мелкий или крупный)

Ваш персонаж совершенно не приемлет насилия. *Мелкий изъян* означает лишь, что он не дерётся, пока есть иной выбор, и никогда не позволит убить пленника и беззащитного. Обладатель *крупного изъяна* вообще ни при каких обстоятельствах не тронет живое существо. Он будет защищаться, но не станет специально вредить ему, ведь у него тоже есть чувства. Заметьте, что бесспорно злые существа — восставшие мертвецы, демоны и им подобные не в счёт.

Драться герой станет, скорее всего, тем оружием, которое не наносит летальных повреждений, к примеру, кулаками. Да и то, если только ему точно что-то угрожает.

Перестраховщик (мелкий)

Кое-кто слишком многое пытается учесть. Этот персонаж воплощает собой излишнюю предосторожность. Он никогда не поступает необдуманно и любит долго строить подробнейшие планы прежде, чем хоть что-то начнёт делать.

Плохое зрение (мелкий или крупный)

Зрение вашего персонажа уже не то, что раньше. Штраф при наличии очков не накладывается, и *изъян* считается *мелким*. Но если очки потеряются (50% вероятность при *ранении*, нулевая вероятность, если очки зафиксированы), то при попытке поразить или заметить цель на расстоянии более 5 *клеток* на *проверки параметров* накладывается штраф –2.

В мирах с низким технологическим развитием, где очки не в ходу, *Плохое зрение — крупный изъян*. Герой должен вычитать 2 из *проверок* любых *параметров* при попытке атаковать или заметить всё, что находится на расстоянии более 5 *клеток* от него.

Последнее желание (мелкий)

Этот *изъян* не означает, что ваш персонаж склонен к суициду. Он согласен умереть, только когда добьётся своей цели. Может быть, его цель — месть за убийство семьи, — или он смертельно болен и мечтает уйти в ореоле славы. Он не расстанется с жизнью без веской причины. Но если у него появится шанс добиться цели, он сделает всё и пойдёт на любой риск, чтобы преуспеть.

Это обычно *мелкий изъян*, если только цель не слишком доступна (что бывает редко).

Причуда (мелкий)

За вашим персонажем водится мелкая причуда, часто курьёзная, но изредка она доставляет неприятности. Головорез пытается вырезать свои инициалы на шкуре врага прежде, чем атаковать в полную силу. Гном похваляется культурой своего народа. А юная леди голубых кровей, которая лишь готовится выйти в свет, отказывается разговаривать и делить стол с людьми второго сорта.

Самоуверенность (крупный)

Не существует противника, которого ваш персонаж не смог бы победить. По крайней мере, так думает ваш персонаж. Он верит, что может сделать практически всё, и всегда принимает вызов. Он не склонен к самоубийствам, просто берёт на себя больше, чем диктует здравый смысл.

Слепота (крупный)

Незрячий персонаж. На него накладывается штраф –6 при выполнении всех физических действий, требующих зрения (то есть практически всех) и –2 при всех социальных действиях, поскольку он не может «читать» собеседника столь же хорошо, как зрячие.

В утешение слепой персонаж может бесплатно выбрать себе ещё одну дополнительную *черту*, чтобы уравновесить столь серьёзный *изъян*.

Старость (крупный)

Ваш персонаж уже сильно не молод, но в дом престарелых ему пока рано. Его *Шаг* уменьшаются на 1. *Сила* и *Выносливость* снижаются на одну *ступень* до минимума d4, и их невозможно увеличить.

Есть и хорошая сторона: накопленная с годами мудрость персонажа выражается в 5 дополнительных пунктах, которые можно потратить на любые *навыки*, связанные со *Смекалкой*.

Толстяк (мелкий)

Крупным людям всегда труднее справляться с нагрузкой. Кто внимательно следит за своей формой, становится *Бугаём*. Кто не обращает на свою форму внимания — толстеет. Персонаж не может быть одновременно и *Толстяком*, и *Бугаём*.

Толстяк добавляет 1 к *Стойкости*, но его *Шаг* понижается на 1, для *бега* он использует d4. У *Толстяков* могут начаться проблемы с поиском *брони* или одежды удобного размера, им трудно протискиваться в узкие места: тесные кабины аэропланов, салоны компактных машин.

Транжира (мелкий)

Говорят, дурак — кошельку враг. Ваш персонаж как раз такой дурак. На начало игры у него денег вдвое меньше, чем положено, и не похоже, чтобы они у него надолго задержались. Раз в игровую неделю сбережения персонажа уменьшаются вдвое.

Трусость (крупный)

Не у всех по венам течёт ледяная вода. Вашему персонажу становится дурно от вида крови, и он панически боится, что его могут ранить. Он вычитает 2 из всех *проверок Характера*, связанных со *страхом*.

Тугой на ухо (мелкий или крупный)

Персонаж частично или полностью потерял слух. При тугоухости (*мелкий*) из всех *проверок Внимания* вычитается 2, когда нужно что-то услышать, в том числе проснуться от громких звуков. Наличие *крупного изъяна* означает, что персонаж полностью глух. Он не слышит ничего и автоматически проваливает все *проверки Внимания*, связанные со слухом.

Упрямство (мелкий)

Этот упрямец всегда всё делает по-своему и никогда не признаёт, что был не прав. Даже когда ясно, что персонаж совершает ошибку, он всё равно пытается доказать свою правоту полуправдой и заумными объяснениями.

Уродство (мелкий)

Сказать, что природа обделила вашего персонажа красотой, значило бы ничего не сказать. Персонаж настолько уродлив, что его *Харизма* понижается на 2, а противоположный пол от него вообще шарахается.

Фома неверующий (мелкий)

Некоторые не верят в чудеса, пока не окажутся в пасти какой-нибудь адской твари. *Фома неверующий* — скептик, который всё время пытается найти рациональное объяснение необычным вещам. Даже когда *Фома неверующий* поймёт, что сверхъестественное существует, он всё равно не откажется от рационализации, будет до последнего цепляться за свой скепсис и игнорировать очевидные доказательства.

Фома неверующий получает штраф –2 к *проверкам страха*, когда сталкивается лицом к лицу с явно сверхъестественной жутью.

Хромота (крупный)

Ваш персонаж был ранен в прошлом и едва не стал одноногим калекой, однако отделался лишь хромотой. Его базовый *Шаг* уменьшается на 2, и он использует d4 при беге. *Шаг* персонажа никогда не падает ниже 1.

Чужак (мелкий)

В обществе, блага которого доступны лишь некоторым слоям населения, ваш персонаж не относится ни к одному из них. Индеец в городке на Западе, пришелец в научно-фантастической игре о морских пехотинцах-людях, орк в компании эльфов, гномов, людей — всё это примеры чужаков. Скорее всего, местные жители будут завышать чужаку цены, пропустят мимо ушей просьбу о помощи и в целом отнесутся к нему как к существу второго сорта.

Кроме вышеперечисленных последствий, ваш персонаж получает штраф –2 к *Харизме*, если он не в кругу таких же как он.

Юность (крупный)

Временами злая судьба вынуждает детей пускаться в опасные приключения. Хорошенько подумайте, стоит ли выбирать этот *изъян*, потому что ваш персонаж окажется в весьма невыгодном положении.

Юным героям обычно лет 8–12 (по человеческим меркам, но возраст может меняться в соответствии с тем, как взрослеют представители вашей расы). Они располагают только 3-мя пунктами *характеристик* и 10-ю пунктами *навыков*.

Хорошая новость: новичкам везёт. Вы вытягиваете ещё одну *фишку* в начале каждой сессии в дополнение к любым добавочным *фишкам*, в том числе предоставленным *чертами Везение* и *Везение+*.

Если персонаж прожил достаточно и повзрослел, ему не требуется выкупать этот *изъян*. Он уже заплатил свою цену, начав почти без преимуществ. Когда ему исполняется 18, он теряет право на дополнительную *фишку* (возраст взросления в вашем игровом мире может отличаться).

Черты

Ниже представлен список *черт*, свойственных для персонажей большинства игровых миров. *Черты*, присущие персонажам определённых игровых миров, представлены в соответствующих книгах. *Черты* для вашего удобства сгруппированы по типам. Если не указано обратного, каждую *черту* можно выбрать только один раз.

- **Требования:** под каждой *чертой* указаны *навыки* и *ранг*, необходимые для приобретения этой *черты*. *Новичок*, к примеру, не может выбрать *Легендарную черту*. Однако можно выбрать *черту*, требующую более низкого *ранга*, чем *ранг* персонажа.
- **Черты+:** некоторые *черты* можно усилить другими *чертами*, логически из них вытекающими. Например, *Привлекательность* и *Привлекательность+* или *Богатство* и *Богатство+*. Если вы желаете приобрести усиленную *черту*, необходимо уже обладать её предшествующим вариантом, чтобы было, что усиливать. Сначала ваш персонаж должен приобрести *черту Богатство*, а затем уже *Богатство+*.

Примечание – черты предыстории

В предыдущих версиях системы без разрешения ведущего черты предыстории можно было выбирать только на этапе создания персонажа. Теперь мы приравняли их к прочим. Если вам хочется логически объяснить появление такой черты у персонажа, привяжите её к событиям игры сами или при помощи ведущего. К примеру, «Здоровым как бык» персонаж стал благодаря заклинанию, или он просто начал уделять больше времени и внимания спорту и здоровью.

Черты предыстории

Эти *черты* персонаж унаследовал, приобрёл в результате долгих тренировок, либо они появились в следствие определённых событий.

Игрок, конечно, может выбрать *черту предыстории* уже после этапа создания персонажа, но ведущий, скорее всего, потребует логическое обоснование. Персонаж, например, может стать *Привлекательным*, начав следить за своей внешностью, как следует отмывшись и наложив макияж. А *Мистический дар* можно получить, раздобыв книгу запретных знаний или пройдя обучение у персонажа, обладающего таковым.

Амбидекстр

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Ваш персонаж одинаково хорошо владеет и правой, и левой рукой. Обычно за использование левой руки накладывается штраф –2 (если персонаж правша). *Амбидекстр* не получает штраф –2 за работу непривычной рукой (см. страницу 75).

Аристократ

Требования: *Новичок*

У особ благородных кровей множество привилегий и не меньше обязанностей. Их статус высок, их враги должны обращаться с ними особым образом, они получают +2 к *Харизме* и вдобавок обладают *чертой Богатство*.

Черта Аристократ даёт персонажу несколько *черт* по цене одной, но обязанностей у него появляется не меньше. У персонажа могут быть собственные войска, земля, фамильный особняк, семейные владения и многое другое. Привилегии аристократа определяет ведущий, он же уравновешивает их обязанностями и сопутствующими трудностями.

К примеру, у персонажа есть отряд мечников, небольшая крепость и даже отцовский волшебный клинок. Но вдобавок ему приходится управлять целой провинцией, судить преступников, восстанавливать справедливость и отражать нападки завистливого соседа, который жаждет заполучить его земли тем или иным образом.

Бдительность

Требования: *Новичок*

Ничто не ускользнёт от внимания вашего героя. Он очень наблюдателен и поэтому получает +2 к *проверкам Внимания*, когда приглядывается, принюхивается, прислушивается и т. д.

Берсерк

Требования: *Новичок*

Сразу после получения *ранения* (включая *шок* от физического повреждения) ваш персонаж должен осуществить *проверку Смекалки*, иначе он превратится в *Берсерка*.

В состоянии *Берсерка* его *Защита* уменьшается на 2, но он добавляет +2 к *проверкам Драки*, физической *Силы*, урона в ближнем бою и *Стойкости*. Воин игнорирует штрафы от *ранений*, однако не может пользоваться ни одним *навыком*, *чертой* или *манёвром*, требующим концентрации, включая *Стрельбу* и *Провокацию*. На *Запугивание* это ограничение не распространяется.

Берсерк безрассудно бросается в битву. Каждый раз, когда результат *проверки Драки* равен 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*), персонаж атакует ближайшую цель (но не первоначальную). Он может задеть и врага, и друга. Если поблизости нет иных целей, считается, что он просто промахнулся.

Берсерк может обуздать свою ярость, если не будет ничего делать (даже двигаться) в течение целого хода и успешно пройдёт *проверку Смекалки* со штрафом –2.

Богатство

Требования: *Новичок*

Возможно, ваш персонаж родился с серебряной ложкой во рту или добился благосостояния потом и кровью. Как бы там ни было, он богат. У вашего персонажа на старте игры в три раза больше денег, чем у других. Если игровой мир подразумевает постоянный доход, то персонаж получает примерно 150 тысяч долларов в год по современным меркам.

Богатство+

Требования: *Новичок*; *Богатство* или *Аристократ*

Этот персонаж очень богат. У него в пять раз больше сбережений, чем у других персонажей, и если это понятие применимо для вашего игрового мира, то его постоянный доход соответствует 500 тысячам долларов в год по нынешним меркам.

История таких персонажей должна быть очень тщательно проработана и оговорена с ведущим. Стоит также помнить, что чем богаче персонаж, тем сильнее на него давит бремя обязанностей, связанных с огромным капиталом.

Бугай

Требования: *Новичок*, *Сила* и *Выносливость* d6+

Ваш персонаж очень крупный или крепко сложен, что позволяет ему дольше выдерживать натиск. Добавьте 1 к его *Стойкости*. Помимо этого, персонаж может унести больше вещей. Он может нести груз, в 4 раза превышающий значение его силы *Силы* в кг, тогда как остальные — только в 2.5 раза.

Быстроногий

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d6+

Шаг персонажа увеличивается на 2, и для бега он использует d10, а не d6.

Везение

Требования: *Новичок*

Не иначе, как сама судьба благословила этого искателя приключений (у него хорошая карма, его любят боги, в которых он верит). Он получает одну дополнительную *фишку* в начале каждой сессии, что позволяет ему успешнее справляться со сложными заданиями и выкручиваться из исключительно опасных ситуаций.

Везение+

Требования: *Новичок*, *Везение*

В начале каждой сессии игрок получает две дополнительные *фишки*, а не одну.

Защита от сверхъестественного

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

Почти полная невосприимчивость к магии (псионике, безумной науке и т. п.) от природы или по иной причине. У персонажа появляется 2 пункта *брони*, отражающей магию. Также он добавляет +2 к *проверкам параметров* при сопротивлении любым магическим воздействиям, даже благоприятным.

Защита от сверхъестественного+

Требования: *Новичок*, *Защита от сверхъестественного*

То же, что выше, но значение *брони* и преимущество при *проверках* увеличивается до +4.

Здоров как бык

Требования: *Новичок*, *Выносливость* d8+

Некоторые выздоравливают быстрее других. Им повезло, и они добавляют +2 к *проверкам Выносливости*, связанным с естественным *выздоровлением* (полные правила на стр. 82).

Лингвист

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d6+

Персонаж быстро учится иностранным языкам и обладает уникальным талантом находить сходства между ними. Персонаж знает на начало игры количество языков, соответствующее его *Смекалке*. Он может осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2, чтобы понять любой язык или диалект после недели, проведённой в соответствующей языковой среде.

Мистический дар

Требования: *Новичок*, особые условия

Эта *черта* необходима вашему персонажу, если он собирается пользоваться магией, псионикой и другими сверхъестественными способностями. Вы можете ознакомиться с полным описанием этой *черты* в пятой главе (стр. 107).

Привлекательность

Требования: *Новичок*, *Выносливость* d6+

Не секрет, что красивым персонажам легче добиться своего, когда речь идёт о социальном взаимодействии. Это *черта* даёт вашему безусловно симпатичному персонажу +2 к *Харизме*.

Привлекательность+

Требования: *Новичок*, *Привлекательность*

Ваш персонаж сногсшибательно красив. Эта *черта* даёт вашему персонажу ещё +2 к *Харизме*.

Смелость

Требования: *Новичок*, *Характер* d6+

Ваш персонаж научился обуздывать свой страх. Или, возможно, он столько всего навидался, что его сложно чем-либо напугать. Так или иначе, он получает преимущество +2 к *проверкам страха*. Если игровой мир предполагает использование *Храбрости*, то +2 добавляется к *проверкам Храбрости*.

Стремительный

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

У стремительных персонажей идеальные рефлексы и холодный ум. Если в бою ваша карта действия - пятёрка или младше, - вы можете набирать карты до тех пор, пока не придёт что-нибудь старше пятёрки.

Персонаж, который обладает *чертами Стремительный* и *Хладнокровный*, получает две карты и выбирает лучшую. Если обе карты — пятёрка или младше, — пользуясь *Стремительностью*, он может добирать карты до тех пор, пока не придёт шестёрка или старше.

Боевые черты

На полях сражений эти *черты* помогут вашему персонажу выжить и красиво разделаться с врагом.

Атака с двух рук

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Герой может не быть амбидекстром. Он просто умеет драться, используя обе руки с оружием (или оба кулака) одновременно. Персонаж осуществляет *проверку атаки* каждой рукой отдельно, игнорируя штраф за несколько действий.

Беспощадный

Требования: *Закалённый*

Персонаж может потратить *фишку*, чтобы перекинуть игральные кости при любой *проверки* урона, включая *проверки* урона по площади.

Блок

Требования: *Закалённый*, *Драка* d8+

Бойцы, которые часто сходятся с врагами врукопашную, как правило, учатся не только нападать, но и отражать атаки оппонентов. Персонаж с этой *чертой* прибавляет +1 к *Защите*.

Блок+

Требования: *Ветеран*, *Блок*

То же, что и выше, но персонаж добавляет +2 к *Защите*.

Боевая закалка

Требования: *Закалённый*

Ваш персонаж быстро приходит в себя. Он добавляет +2 к *проверке Характера*, когда пытается оправиться от *шока*.

Боевая ярость

Требования: *Закалённый*; *Драка* d10+

Впав в боевую ярость, бойцы атакуют быстро и жестоко, жертвуя точностью ради скорости. Это позволяет им осуществлять одну дополнительную *атаку* в *ближнем бою* за раунд со штрафом –2 ко всем *проверкам Драки*. Эта дополнительная атака производится одновременно с другой атакой, однако обе атаки могут быть направлены против двух любых врагов, находящихся в соседних от персонажа *клетках* (*дикие карты* дважды кидают игральную кость для *проверки Драки*, но *дикий кубик — лишь единожды*). На все атаки налагается штраф –2. Персонаж с оружием в обеих руках всё равно осуществляет лишь одну дополнительную атаку.

Боевая ярость+

Требования: *Ветеран*, *Боевая ярость*

То же, что выше, но без штрафа –2.

Боец-импровизатор

Требования: *Закалённый*, *Смекалка* d6+

Персонажам часто приходится сражаться, используя детали снаряжения или предметы мебели, не предназначенные для драки. Ваш персонаж легко пользуется импровизированным оружием и не получает стандартный штраф –1 при *атаке* или *защите*. Подробности смотрите на стр. 77.

Быстрая реакция

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Выхватить оружие — это *свободное действие* (персонаж не получает штраф –2 за несколько действий, если решит стрелять). Если персонаж должен осуществить *проверку Ловкости*, чтобы подготовить оружие к бою(см. стр. 70), он добавляет +2 к результату *проверки*.

Воля к победе

Требования: *Герой*

Ваш персонаж ненавидит проигрывать. Если любая *встречная проверка* оканчивается ничьёй, выигрывает он. Более того, при *встречной проверке навыка* он может перебросить выпавшую единицу. Второй результат придётся принять, даже если это снова единица.

Именное оружие

Требования: *Новичок*, *Драка* или *Стрельба* d10+

Экскалибур. Старушка Бетси. Жало. Как бы оно ни называлось, это оружие — продолжение руки героя. При использовании этого оружия персонаж добавляет +1 к *проверкам Драки*, *Стрельбы* и *Метания*. Эту *черту* можно выбрать несколько раз, применяя каждый раз к разному оружию. Если именное оружие пропало, персонаж может его заменить. Но привычка вернётся только через две игровые недели (а с ней — и все преимущества).

Именное оружие+

Требования: *Ветеран*, *Именное оружие*

То же, что и выше, но персонаж добавляет +2 к *проверкам*.

Контратака

Требования: *Закалённый*, *Драка* d8+

Бойцы с этой *чертой* мгновенно реагируют на ошибки оппонентов. Один раз за раунд (если он не в *шоке*) персонаж может предпринять одну *свободную атаку* со штрафом –2, используя *навык Драка*, против ближайшего противника, неудачно его атаковавшего.

Это обычная атака (не обезоруживание, не *яростная атака* или иной *манёвр*). Её нельзя применять с *Боевой яростью* или *Круговым ударом*. *Контратаку* можно совмещать с манёвром *Оборона*, но не *Глухая оборона*.

Контратака+

Требования: *Ветеран*, *Контратака*

То же, что и выше, но персонаж игнорирует штраф –2.

Крепкий орешек

Требования: *Дикая карта*, *Новичок*, *Характер* d8+

У персонажа больше жизней, чем у вагона кошек. Если ему приходится делать *проверку Выносливости*, потому что он *при смерти*, он игнорирует штрафы от *ранений*. Эта *черта* применяется лишь для *проверок Выносливости*, провал которых приводит к состоянию *при смерти* или к *смерти*. Стоит отметить, что персонаж по-прежнему получает штрафы от *ранений* при *проверках* других *параметров*.

Крепкий орешек+

Требования: *Ветеран*, *Крепкий орешек*

Распутина убить гораздо проще, чем вашего персонажа. Если персонажа «убили», бросьте игральную кость. При нечёте он и правда покойник. Чётное число — он *при смерти*, но жив. Его могут связать, обыскать и забрать все его вещи, по ошибке принять за мертвеца и оставить. Что бы ни произошло, он каким-то чудом останется жив.

Круговой удар

Требования: *Новичок*, *Сила* d8+, *Драка* d8+

Позволяет персонажу за одну атаку поразить все ближайшие цели одним ударом со штрафом –2 (и друзей, и врагов, так что будьте осторожнее). *Проверка* урона осуществляется для каждой цели отдельно. Атака производятся мгновенно и поражает лишь цели, располагающиеся в соседних с атакующим *клетках*.

Персонаж не может осуществить *Круговой удар* в том же раунде, в котором он использует *Боевую ярость*; проводить *Круговой удар* больше 1 раза за раунд и производить эту атаку с оружием во второй руке. Персонаж может осуществлять *Круговой удар* один раз в раунд в качестве действия, если, конечно, не получает возможность осуществить два действия в раунд (при помощи заклинания, например).

Круговой удар+

Требования: *Ветеран*, *Круговой удар*

То же, что и выше, но без штрафа.

Мастер боевых искусств

Требования: *Новичок*, *Драка* d6+

Персонаж мастерски дерётся без оружия. Поэтому считается, что в бою он всегда вооружён, и на него не распространяется правило *Безоружный противник* (см. стр. 75). При успешной атаке голыми руками он добавляет +d4 к *проверке* урона, ведь его руки являются его оружием.

Мастер боевых искусств+

Требования: *Ветеран*, *Мастер боевых искусств*, *Драка* d10+

Персонаж превращает свои руки в идеальное оружие, и к урону, нанесённому голыми руками, добавляется +d6.

Меткий стрелок

Требования: *Закалённый*

Каждый выстрел вашего персонажа точно выверен.

Если персонаж не двигается во время своего хода, он может стрелять так, словно предпринял *манёвр прицеливания*.

Эта *черта* работает как для *Стрельбы*, так и для *Метания*. *Черту* нельзя использовать при *скорострельности* оружия выше 1.

Разрыв дистанции

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Если ваш персонаж пытается выйти из *ближнего боя*, противник получает одну *свободную атаку*. Опасно! Но не для вас. Осуществите *проверку Ловкости*. При *успехе* один противник теряет возможность провести по вашему персонажу *свободную атаку* (см. стр. 76).

Разрыв дистанции+

Требования: *Новичок*, *Разрыв дистанции*

То же, что и выше, но *успех* с *подъёмом* гарантирует, что все противники теряют право на *свободную атаку*, когда ваш персонаж пытается выйти из *ближнего боя*.

Рок-н-ролл!

Требования: *Закалённый*, *Стрельба* d8+

Кое-кто настолько привык к отдаче автоматического оружия, что даже не замечает её. Если обладатель этой *черты* не двигается, он не получает штраф за отдачу при стрельбе из автоматического оружия.

Стальные нервы

Требования: *Дикая карта*, *Новичок*, *Выносливость* d8+

Ваш персонаж может сражаться, невзирая на сильнейшую боль. Он игнорирует 1 единицу штрафа за *ранения*.

Стальные нервы+

Требования: *Новичок*, *Стальные нервы*

Персонаж игнорирует 2 единицы штрафа за *ранения*.

Твёрдая рука

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Стреляя верхом или из транспорта во время движения, ваш персонаж не получает штраф за *ненадёжную опору*. Также за действия на *бегу* (см. стр. 69) штраф –1, а не –2.

Тяжёлая рука

Требования: *Новичок*, *Сила* d8+

Драки голыми руками закалили вашего персонажа — у него сокрушительный удар. Если персонаж дерётся без оружия, то при успешной *проверке Драки* он добавляет к урону +2.

Тяжёлая рука+

Требования: *Закалённый*, *Тяжёлая рука*

Если персонаж получает *подъём* при *проверке навыка Драка*, и он дерётся голыми руками, он бросает дополнительный d8, а не d6 при *проверке* урона.

Убийца великанов

Требования: *Ветеран*

Чем крупнее враг, тем сложнее его победить. Многие так считают. Но ваш персонаж точно знает, где у огромных тварей уязвимые места. Он наносит +1d6 урона, атакуя тех, кто крупнее него хотя бы на три *размера*. К примеру, обладающий этой *чертой* людоед *размером* +3 может применить её лишь к тварям *размером* +6 или крупнее. А вот человек (*размер* 0) может использовать эту *черту* против людоеда.

Уклонение

Требования: *Закалённый*, *Ловкость* d8+

Кое-кто умеет вовремя убраться с дороги. Персонаж использует укрытия, движется и уклоняется, заставляя противников попотеть, прежде чем они попадут по нему. Пока персонажа не застали *врасплох* или не схватили, противники получают штраф –1 к *проверкам Стрельбы* и *Метания*, направленных против персонажа.

Персонажи с этой *чертой*, пытающиеся увернуться от *атак по площади*, могут добавлять к *проверке Ловкости* +1 (когда уворот физически возможен).

Уклонение+

Требования: *Ветеран*, *Уклонение*

То же, что и выше, только атакующие вычитают 2 из *проверок атаки*, а персонаж добавляет +2 к *Ловкости*, когда уворачивается от *атак по площади*(когда уворот физически возможен).

Упорство

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

Если персонаж вкладывает всю свою душу в какое-то действие, оно должно привести к впечатляющим результатам.

Потратив *фишку* при *проверке* любого *параметра* (включая *проверку на прочность*), добавьте +2 к общему результату.

Упреждающий удар

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Один раз в раунд персонаж, не находящийся в *шоке*, может атаковать противника, подошедшего на *дистанцию* удара. Эта атака автоматически *прерывает действие* противника и не тратит действие персонажа, если он ещё не действовал в этом раунде или был *наготове*.

Упреждающий удар+

Требования: *Герой*, *Упреждающий удар*

То же, что и *Упреждающий удар*, но теперь персонаж получает возможность атаковать всех противников, приблизившихся на *дистанцию* удара.

Флорентийская школа

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+, *Драка* d8+

Ваш персонаж владеет флорентийской школой фехтования и умеет драться двумя клинками. Он добавляет +1 к *проверкам Драки* против врага с одним клинком и без щита. Кроме того, противники получают штраф –1 ко всем преимуществам от *совместного нападения*. Сверкающие клинки вашего персонажа отражают их выпады.

Хладнокровие

Требования: *Закалённый*, *Смекалка* d8+

Ваш персонаж опасен, потому что он сохраняет спокойствие в бою, даже когда иные предпочли бы спастись бегством. Обладатель этой *черты* получает две *карты действия* в бою и выбирает лучшую.

Хладнокровие+

Требования: *Закалённый*, *Хладнокровие*

То же, что и выше, но персонаж выбирает из 3-х *карт*.

Дикие черты

Описанные ниже *черты* срабатывают, если персонаж в бою вытянул *джокера*. Все преимущества добавляются к стандартным эффектам, которые даёт *джокер*.

Могучий удар

Требования: *Дикая карта*, *Закалённый*, *Драка* d10+

Персонаж удваивает наносимые повреждения, осуществив успешную *проверку Драки* в этом раунде.

Прилив силы

Требования: *Дикая карта*, *Закалённый*, *Сверхъестественный навык* d10+

Черта для персонажей с *Мистическим даром*. Вытянув *джокера*, персонаж восстанавливает 2d6 пунктов *силы*. Однако превысить лимит невозможно.

Смертельный выстрел

Требования: *Дикая карта*, *Закалённый*, *Стрельба/Метание* d10+

Персонаж удваивает наносимые повреждения, осуществив успешную *проверку Стрельбы* или *Метания* в этом раунде.

Лидерские черты

Лидерские черты позволяют наделять подчинённых преимуществами, повышающими их эффективность и боевой дух. Эти *черты* применимы лишь к подчинённым в радиусе 5 *клеток* («*командный радиус*») и не суммируются, если несколько командиров обладают одной и той же *чертой*. Можно сочетать разные виды *лидерских черт*, в том числе, если ими обладают разные командиры.

Боевой пыл

Требования: *Ветеран*, *Характер* d8+, *Командный голос*

Всего пара слов сдвинет горы, если их произнёс великий полководец. Обладая этой *чертой*, лидер может пробудить в своих людях боевой дух, выкрикнув девиз подразделения, строку из гимна или иные вдохновляющие слова.

Статисты в *командном радиусе* получают +1 к *проверкам* урона при использовании *навыка Драка*.

Воодушевление

Требования: *Закалённый*, *Командный голос*

Опытный лидер с репутацией умелого воина поддерживает и вдохновляет своих солдат.

Они получают +2 к *проверкам Характера* при попытках оправиться от *шока* (включая преимущество +1 за *Командный голос*).

Держать строй!

Требования: *Закалённый*, *Смекалка* d8+, *Командный голос*

Ваш персонаж укрепляет волю людей под его началом. Войска получают +1 к *Стойкости*.

Командный голос

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d6+

Это умение давать союзникам чёткие и ясные инструкции и принуждать к их исполнению, несмотря ни на что. Ваши люди будут сражаться, невзирая на *ранения*, и получают +1 к *проверкам Характера* при попытках оправиться от *шока*.

Предводитель

Требования: *Ветеран*, *Командный голос*

Этот командир с лёгкостью руководит своими людьми. Когда он отдаёт распоряжения, все действуют, как единый хорошо смазанный механизм.

Союзники под началом такого предводителя при *групповой проверке* используют d10 вместо d6 в качестве *дикого кубика*.

Прирождённый лидер

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+, *Командный голос*

Между этим командиром и его людьми выстраивается особая связь. Он может делиться *фишками* с любыми персонажами под его началом.

Сила личности

Требования: *Новичок*, *Командный голос*

Громкий голос, чёткие приказы, природное обаяние или многолетний опыт командира повышают слаженность отряда. А в центре окажется тот, кто отдаёт команды. Персонаж с этой *чертой* увеличивает *командный радиус* до 10 *клеток*.

Тактик

Требования: *Дикая карта*, *Закалённый*, *Смекалка* d8+, *Знание (военное дело)* d6+, *Командный голос*

Персонаж интуитивно понимает тактику малых отрядов и умело пользуется быстро меняющейся обстановкой. В начале боя и перед тем, как все получат *карты действия*, персонаж осуществляет проверку *Знания (военное дело)*. За каждый *успех* и *подъём* он получает *карту действия*. Они хранятся отдельно от обычных *карт действия* и не возвращаются в колоду, пока их не используют или не закончится сражение (даже *джокеры*!).

В начале каждого раунда персонаж может отдать одну или несколько дополнительных *карт* своим союзникам, и союзники получают возможность заменить свою *карту действия* на полученную от тактика. Если *статист* получает собственную *карту*, это позволяет ему действовать независимо от *диких карт* в течение одного раунда. Если один персонаж задействовал данную *черту*, то остальные дружественные персонажи не могут задействовать её до конца боя.

Потусторонние черты

Потусторонние черты относятся к области непознанного и могут использоваться лишь в тех игровых мирах, где они уместны.

Верный зверь

Требования: *Новичок*

Некоторые персонажи способны удивительным образом передавать свою волю животным. Эти персонажи могут тратить свои *фишки* на действия любых подконтрольных им животных, будь то ездовые животные, домашние любимцы или фамильяры.

Глоток мужества

Требования: *Новичок*, *Выносливость* d8+

Алкоголь действует на вашего персонажа странно. По истечении раунда после принятия спиртного напитка (по крайней мере, стакана крепкого ликёра или чего-то подобного) *Выносливость* (и соответственно *Стойкость*) персонажа увеличивается на одну *ступень*. Он также может игнорировать штрафы от одного *уровня ранений* (если другая способность уже даёт такое преимущество, они суммируются).

Эффект длится час. Если персонаж поставил своей целью напиться, то при *проверках Смекалки* и *Ловкости* он получает штраф –2 всё время, пока пьёт, и потом ещё 1d6 часов.

Запасливый

Требования: *Новичок*, *Везение*

Один раз за сессию персонаж может внезапно вспомнить, что у него с собой есть именно та самая вещь, которая так необходима. Предмет должен помещаться в карман или рюкзак персонажа. Нашлась эта вещь или нет, решает ведущий.

Укротитель

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

Звери любят вашего персонажа. Они не станут нападать, если персонаж не атаковал их первым, или если они чем-то невероятно не взбешены. У персонажа настолько сильно развит «животный магнетизм», что за ним по пятам всюду следует какое-либо животное. Обычно это пёс, волк или ящер, но ведущий может позволить другого спутника, если это укладывается в рамки игрового мира. Зверь — *статист*, а не *дикая карта*. Если его убили, персонаж найдёт замену через 2d6 дней.

Целитель

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

Персонаж получает +2 ко всем *проверкам*, связанным с *лечением* (неважно, магическое оно или нет), а также к *проверкам естественного выздоровления* его собственных *ранений*. До пяти спутников вашего персонажа также получают +2 к *проверкам естественного выздоровления*.

Шестое чувство

Требования: *Новичок*

Ваш персонаж предчувствует опасность. Он осуществляет *проверку Внимания* со штрафом –2 за мгновенье до того, как его успеют застать *врасплох*, выскочить на него из засады или преподнести другой неприятный и неожиданный сюрприз. При *успехе* персонаж понимает, что что-то не так, и может соответствующим образом отреагировать. Это означает, что в первом раунде сражения персонаж уже *наготове*.

Если персонаж провалил *проверку*, он не получает никаких преимуществ.

Профессиональные черты

Профессиональные черты отражают способности персонажа, которые он приобрёл в результате тщательного освоения определённой области деятельности. В некоторых случаях они также являются результатом благословения свыше.

Эти *черты* позволяют вам создать персонажа, который куда лучше прочих разбирается в своём ремесле. Если хотите сыграть гениального безумного учёного, то, к примеру, вы можете сочетать *Мистический дар (безумная наука)* с *чертами Изобретатель* и *Золотые руки*.

Для достижения профессионализма нужны годы тренировок, так что требования для получения этих *черт* довольно высоки. *Профессиональные черты* можно выбирать и после завершения этапа создания персонажа, но при условии логичного сюжетного обоснования. Время и условия, необходимые для приобретения *профессиональной черты*, определяет ведущий. Чтобы добавить достоверности игре, можно посвятить некоторое время рассказу о том, как герой тренировался и обучался.

- **Накопление:** преимущества от разных профессиональных *черт*, повышающие значение одного и того же *параметра*, не суммируются. Если вы создали персонажа с *чертами Вор* и *Егерь*, он всё равно получает +2 к *Маскировке*, а не +4.

Адепт

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (чудеса)*, *Вера* d8+, *Драка* d8+

Адепт — это воин, который тренировался столь упорно, что стал подобен живому оружию. Кто-то пошёл на это, чтобы стать непобедимым воителем, другие — чтобы послужить своему божеству.

Адепт всегда считается вооружённым и получает +d4 к *проверкам* урона, нанесённого голыми руками.

Кроме того, с каждым полученным *рангом* персонаж может присвоить одной из *сил аспект На себя*. Таким образом, эффект *силы* будет распространяться только на самого персонажа, но зато её активация станет *свободным действием*. Доступные *силы*: *Повышение/понижение параметра*, *Отражение*, *Исцеление*, *Сокрушение* или *Ускорение*. У адепта с самого начала должна быть одна *сила*, и он не может активировать больше одной *силы* в раунд.

Акробат

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+, *Сила* d6+

Персонаж проходил специальное обучение или ловок от природы. *Черта* добавляет +2 ко всем *проверкам Ловкости* при акробатических *манёврах* (включая *манёвр уловки*) и +1 к *Защите* персонажа, если у него нет штрафа за нагрузку.

Ас

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+

Асы — мастера пилотирования и вождения. Такие увереннее себя чувствуют за штурвалом, в воздухе или в бешеной гонке, чем на своих двоих. *Асы* добавляют +2 к *проверкам Судовождения*, *Вождения* и *Пилотирования*. Также они могут тратить *фишки* при *проверке на прочность* транспорта, которым они управляют. Это *проверка Судовождения*, *Вождения* и *Пилотирования* со штрафом –2 (без преимущества +2). Каждый *успех* и *подъём* отменяет одно *повреждение* и любое *критическое попадание*, влекущее за собой *повреждение*.

Воин света, Воин тьмы

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (чудеса)*, *Вера* d6+, *Характер* d8+

Аколиты, клирики, паладины, священные убийцы и аватары божеств достаточно часто сражаются с силами зла в мире смертных и обладают некоторыми преимуществами, позволяющими им побеждать своих врагов.

Потратив *действие*, жрец или иной священнослужитель может обратить силы своего божества против потустороннего зла: живых мертвецов, демонов и им подобных, а также злых персонажей с *Мистическим даром (чудеса)*.

Сокрушение зла требует 1 *пункт силы*, радиус действия соответствует *Характеру* персонажа. Злые существа, попавшие в область действия *силы* и являющиеся *дикими картами*, получают одно *ранение*. *Статисты* должны осуществить *проверку Характера*; *провал* означает, что существо в *шоке*, 1 — полное уничтожение. Ваш персонаж может также быть проклятым воином на службе зла. В этом случае он сокрушает созданий света: например, ангелов, паладинов или добрых персонажей с *Мистическим даром (чудеса)*.

Вор

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+, *Лазанье* d6+, *Взлом* d6+, *Маскировка* d8+

Воры — специалисты по обману, предательству и акробатике. Они непревзойдённо обходят ловушки, карабкаются по отвесным стенам и, разумеется, взламывают замки.

Воры получают +2 к *проверкам навыков Лазанье*, *Взлом*, *Маскировка*, а также к *проверкам Ремонта* и *Внимания*, связанным с ловушками и сходными механизмами. Преимущество в *Маскировке* вор получает только в условиях города.

Егерь

Требования: *Новичок*, *Характер* d6+, *Выживание* d8+, *Выслеживание* d8+

Егеря — это лесники, охотники, следопыты. Их дом — дикая природа. Они разбираются в следах животных и легко ориентируются в лесу, они могут жить вне города месяцами. Егеря получают +2 к *проверкам Выслеживания*, *Выживания* и *Маскировки*, если они находятся в дикой природе (вне городов, руин или подземелий).

Золотые руки

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (безумная наука)*, *Смекалка* d10+, *Ремонт* d8+, *Безумная наука* d8+ и, как минимум, два вида научного *Знания* d6+

Изобретатель получает +2 к *проверкам Ремонта*. А при *подъёме* ему нужно вдвое меньше времени на починку. Если ремонт конкретного механизма можно при *успехе* с *подъёмом* закончить вдвое быстрее, то изобретатель с *Золотыми руками* при *успехе* с *подъёмом* закончит его за четверть положенного времени.

Избранный

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (чудеса)*, *Характер* d8+, *Сила* d6+, *Выносливость* d8+, *Вера* d6+, *Драка* d8+

Избранные сражаются во имя веры и нередко являются проводниками воли своих божеств. Они не просто готовы отдать жизнь ради высшей цели — большинство из них жаждет этого. Впрочем, среди них иногда встречаются и те, кому такой жребий выпал от рождения, и они следуют этому пути не очень охотно.

Избранные борются против сил зла (или добра). Они получают +2 к урону, когда атакуют сверхъестественных злых (или добрых) созданий, и +2 к *Стойкости* при *проверке* урона, наносимого порождениями зла (или добра) при помощи магических заклинаний, оружия, когтей, зубов и т. д.

Изобретатель

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (безумная наука)*, *Смекалка* d8+, *Ремонт* d8+, *Безумная наука* d8+ и, как минимум, 2 вида научного *Знания* d6+

Эти гуру от механики могут собрать механизм на любой случай жизни. Один раз за игровую сессию изобретатель может собрать на коленке механизм из подручных деталей. Этот механизм будет работать так же, как любое порождение *безумной науки*, и использовать ту *силу*, какой располагает *Безумный учёный* в своём мире (ограничения по *рангу* имеют значение). Такой механизм содержит половину *пунктов силы изобретателя*. Когда запас истощается, устройство сгорает. Перезаряжать его нельзя.

Для сотворения подобного чуда техники *изобретателю* нужен доступ к деталям и некоторое количество времени (определяется ведущим, но желательно, чтобы на создание механизма уходило не меньше 2d10 минут).

Исследователь

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d8+, *Расследование* d8+, *Уличное чутьё* d8+

Эти люди провели много времени, изучая древние легенды, тщательно собирая слухи и раскрывая дьявольские тайны. Некоторые являются частными детективами, другие — сыщики-маги из фэнтези мира, или, скажем, въедливые профессора университета, которые столкнулись в ночи с чем-то, что было совершенно не предназначено для их глаз и умов. *Исследователи* получают +2 к *проверкам навыков Расследование* и *Уличное чутьё*, а также к *проверкам Внимания*, сопутствующим поиску улик.

Мастер на все руки

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d10+

Ваш персонаж усердно учился и много читал, а, может, это просто особенность его восприятия — он схватывает всё на лету. Немного времени и толика удачи, и он разберётся почти в чём угодно. Каждый раз, когда такой персонаж осуществляет *проверки нетренированных навыков*, связанных со *Смекалкой*, он использует d4 вместо d4–2.

Менталист

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (псионика)*, *Смекалка* d8+, *Псионика* d6+

Менталисты — мастера по контролю разума и псионике. Это могут быть как супергерои из комиксов, так и те, кого долго натаскивали на поиск предателей и шпионов в секретных правительственных учреждениях. *Менталисты* часто проникали в чужой разум, поэтому получают +2 к *встречным проверкам* псионики, не столь важно, используют они свои *силы* против врага или для защиты от его *атак*.

Народный умелец

Требования: *Новичок*, *Смекалка* d6+, *Ремонт* d6+, *Внимание* d8+

Если персонажу не хватает инструментов, он начинает импровизировать. При *проверках параметров* он, в большинстве случаев, не получает штраф за отсутствие оборудования. Кроме того, при помощи простейших инструментов и подручных материалов он может смастерить устройство для побега из смертельной ловушки, импровизированное оружие или что-то ещё, что крайне необходимо в сложившейся ситуации, но чего не оказалось под рукой. Границы устанавливает ведущий, но полёт воображения всегда приветствуется, особенно, когда других выходов из ситуации не видно.

Убийца

Требования: *Новичок*, *Ловкость* d8+, *Лазанье* d6+, *Драка* d6+, *Маскировка* d8+

Они умеют убивать быстро и наверняка, стоит лишь приблизиться к жертве на нужное расстояние. *Убийцы* получают +2 к любым *проверкам* урона, если они застают врага *врасплох* (даже при *дистанционных* атаках).

Учёный

Требования: *Новичок*, интересующий *навык* d8+

Высокоучёные профессора, преданные своему делу студенты и увлечённые энтузиасты посвящают месяцы, а то и годы изучению определённых областей. Они становятся экспертами и могут ответить на любой вопрос, относящийся к этим областям.

Выберите две области *Знания*, которые *учёный* поднял до уровня не меньше d8. Все *проверки* этих двух *навыков* получают преимущество +2. К примеру, *Знание (военная история)* даёт преимущество при командовании войсками в массовых сражениях (смотрите страницу 88). Преимущество +2 к результату *проверки Знания (военное дело)* может стать решающим, когда речь идёт о сокрушительном поражении или долгожданной победе.

Чародей

Требования: *Новичок*, *Мистический дар (Магия)*, *Смекалка* d8+, *Знания (оккультизм)* d8+, *Колдовство* d6+

Это может быть совсем юный ученик чародея, который только открывает для себя тайны магии, или пугающе могущественный колдун, обладающий большой властью. *Чародеи* редко могут похвастаться физической силой, они почти никогда не прибегают к божественным источникам силы и не умеют лечить наложением рук, как это зачастую делают жрецы. Впрочем, они восполняют недостаток поддержки со стороны богов своей практичностью и сверхъестественным могуществом.

Каждый *подъём*, который чародей получает при *проверке сверхъестественного навыка*, уменьшает стоимость заклинания на 1 *пункт силы*. Но если у *чародея* не осталось необходимого для сотворения заклинания количества *пунктов силы*, он не может осуществить *проверку*.

Сверхъестественные черты

Сверхъестественные черты могут использоваться персонажами с *Мистическим даром*. Подробности раскрываются в пятой главе.

Восстановление силы

Требования: *Закалённый*, *Характер* d6+, *Мистический дар*

Персонаж восстанавливает 1 *пункт силы* каждые 30 минут.

Восстановление силы+

Требования: *Ветеран*, *Восстановление силы*

Персонаж восстанавливает 1 *пункт силы* каждые 15 минут.

Иссушение духа

Требования: *Закалённый*, *Мистический дар (исключая безумную науку)*, *Знание (оккультизм)* d10+

Маги, телепаты и им подобные в погоне за *пунктами силы* могут выкачивать энергию из собственной души. Для начала персонаж решает, сколько *пунктов* он хочет из себя выжать (*свободное действие*). Осуществите *проверку Характера* со штрафом, равным количеству *пунктов силы*, которое хочет получить персонаж. Если при *проверке Характера* выпадает 1 (не зависимо от результата на *диком кубике*), персонаж получает *ранение* и теряет сознание на 1d6 часов. При *провале* персонаж получает *ранение*. При *успехе* или *подъёме* персонаж получает заявленное количество *пунктов силы* и может сразу колдовать (*пункты силы* нельзя сохранить на потом).

Новая сила

Требования: *Новичок*, *Мистический дар*

Черта позволяет приобрести новую *силу* (*черту* можно выбрать несколько раз). Персонаж выбирает любую *силу* из списка в соответствии со своим *Мистическим даром*.

Пункты силы

Требования: *Новичок*, *Мистический дар*

Колдуны, учёные-оккультисты и прочие любители сверхъестественного зачастую жаждут ещё больше могущества. Эта *черта* дарит им 5 *пунктов силы*.

Черту можно приобретать один раз за каждый *ранг*.

Социальные черты

Заставить людей сделать то, что вам нужно, — необходимый *навык* в любом игровом мире. Описанные ниже *черты* помогут вашему персонажу достичь этого.

Железная воля

Требования: *Новичок*, *Запугивание* d6+, *Провокация* d6+

Хлёсткое слово, тяжёлый взгляд и быстрый ум выведут из равновесия любого оппонента. Персонаж с *Железной волей* получает +2 к *проверкам навыков Запугивание* и *Провокация*, а также к *проверкам Характера* и *Смекалки*, когда он противостоит атакам, требующим *поединка воли*.

Мы команда

Требования: *Дикая карта*, *Новичок*, *Характер* d8+

Эта *черта* отражает ту уникальную связь, которая формируется между членами одной дружной команды. Это не значит, что персонажи идеально ладят друг с другом, но совместные эпические приключения сплотили их. Персонаж может отдавать свои *фишки* любой *дикой карте*, способной услышать его слова или увидеть его жесты. Он воодушевляет союзника и вселяет в него уверенность. Игрок должен описать, как именно его персонаж подбадривает союзника: говорит ли воодушевляющие слова или просто понимающе кивает.

Полезные связи

Требования: *Новичок*

Копы, федералы, бандиты или члены корпорации — ваш персонаж знает кого-то из них, кто готов протянуть ему руку помощи в случае острой необходимости (обычно один раз за игровую сессию).

Эту *черту* можно выбрать несколько раз, но учтите, что организации не должны повторяться, и это должны быть конкретные организации со строго определёнными сферами влияния. То есть у персонажа могут быть *Полезные связи (сухопутные войска США)*, но не *Полезные связи (военные)*.

Чтобы воспользоваться связями, нужно установить контакт со своим человеком в организации. Для этого осуществите *проверку навыка Уличное чутьё*. *Провал* означает, что человек занят, его мобильный телефон отключён, или он по какой-то иной причине не может ответить. Если персонажу удалось выйти на связь со своим человеком, он должен осуществить *проверку Убеждения*. Ведущий может с лёгкостью накладывать модификаторы на *проверку* и результат, исходя из обстоятельств.

Провал означает, что контакт ничего не может сделать прямо сейчас или вообще не уверен, что его помощь необходима.

При *успехе* контакт может поделиться полезной информацией, но рисковать не станет. При *успехе* с *подъёмом* контакт щедро поделится сведениями, останавливаясь буквально в шаге от предательства.

Два *подъёма* или более означают, что персонаж сумел подобрать ключик к душе собеседника и может рассчитывать на серьёзную поддержку. Контакт готов пожертвовать многим ради персонажа. Если персонажу нужна материальная помощь, ему отдадут последнее. Если люди — пришлют или эксперта (взломщика сейфов, эксперта по безопасности, водителя и т. п.), или пятерых бойцов из самой организации (банда посылает пятерых головорезов, армия — пятерых пехотинцев и т. д.).

Харизматичный

Требования: *Новичок*, *Характер* d8+

Ваш персонаж умеет работать с другими, даже если они поначалу не в восторге от него. Эта *черта* добавляет +2 к *Харизме*.

Легендарные черты

Легендарные черты в большинстве своём привязаны к определённым игровым мирам. Например, собственная цитадель или божественное благословение. Но некоторые могут встретиться практически в любом игровом мире. Именно они приведены ниже.

Искусный воин

Требования: *Легенда*, *Драка* d12

Повысьте *Защиту* персонажа на +1.

Искусный воин+

Требования: *Легенда*, *Искусный воин*

Повысьте Защиту персонажа ещё на +1.

Мастер

Требования: *Дикая карта*, *Легенда*, *Эксперт (в нужном параметре)*

Дикий кубик персонажа превращается в d10 при *проверке* избранного *параметра*. *Черту* можно выбирать по одному разу для различных *параметров*.

Гуру боевых искусств

Требования: *Легенда*, *Мастер боевых искусств*+, *Драка* d12+

Этот персонаж смертельно опасен. Он получает +2 при нанесении урона голыми руками. Персонаж может взять эту *черту* не более пяти раз. Максимальный бонус к урону +10.

Несгибаемый

Требования: *Легенда*

Ваш персонаж — суровый герой. Повысьте *Стойкость* на 1.

Несгибаемый+

Требования: *Легенда*, *Несгибаемый*

Повысьте *Стойкость* персонажа ещё на 1.

Помощник

Требования: *Дикая карта*, *Легенда*

Доблестные победы над злом вдохновили юного воина сражаться с вашим персонажем плечом к плечу.

У вас появляется *помощник* с *рангом Новичок*. Это *дикая карта*. Он получает опыт по обычным правилам, а его способности дополняют и соответствуют способностям персонажа.

Ваш персонаж должен руководить *помощником* так же, как любым другим союзником. Иногда *помощник* попадает в неприятности (его схватили, он зашёл не в ту дверь или пнул в нос не того монстра). Порой эта *черта* может показаться *изъяном*.

Если *помощник* погибает, для появления нового придётся снова брать эту *черту*.

Верные спутники

Требования: *Дикая карта*, *Легенда*

Персонаж обзавёлся преданным отрядом воинов, шайкой головорезов или иных искателей приключений, которые сопровождают его в путешествии.

Каждый раз, когда вы выбираете эту *черту*, 5 спутников присоединяются к отряду.

Среди спутников возможны потери, которые не восполняются автоматически. Чтобы восстановить численность отряда, нужно снова брать эту *черту*. Спутники должны что-то есть и на что-то жить, также они нередко претендуют на часть награды или добычи. Они во всём преданы своему кумиру и рискнут жизнью ради него. Впрочем, они не будут бросаться в объятия смерти без веской на то причины.

Ведущий определяет *параметры* спутников, но для облегчения процесса он может пользоваться *параметрами солдата* на стр. 100. Обычно у спутников есть стандартное снаряжение, характерное для конкретного игрового мира (воины в фэнтези мирах, как правило, носят кожаные доспехи и вооружены короткими мечами). Дополнительное снаряжение для своих спутников персонаж должен приобретать сам.

Профессионал

Требования: *Легенда*, улучшаемый *параметр* d12

Персонаж является профессионалом в определённой области, что влияет на один из его *параметров*, который становится равным d12+1. Эту *черту* можно выбирать несколько раз, но только по одному разу для каждого *навыка* или *характеристики*.

Эксперт

Требования: *Легенда*, *Профессионал* (в нужном *параметре*)

То же, что и выше, но преимущество возрастает до d12+2.

Развитие

В конце каждой игровой сессии (обычно это 4–6 часов игры) ведущий выдаёт каждому участнику от 1 до 3 *пунктов опыта* в соответствии с рекомендациями, приведёнными ниже.

Награда за продвижение

Опыт	Ситуация
1	Группа добилась немногого, либо сессия была короткой
2	У группы было больше успехов, чем неудач
3	Группа весьма преуспела, и её свершения заметно скажутся на сюжете

Ранги

По мере накопления *пунктов опыта* персонаж получает следующий *Ранг*. *Ранги* приблизительно отражают возможности персонажа. Становясь более опытным, персонаж получает доступ к большему количеству сильных *черт*.

Таблица рангов

Пункты опыта	Ранг
0–19	Новичок
20–39	Закалённый
40–59	Ветеран
60–79	Герой
80+	Легенда

Каждые 5 пунктов опыта позволяют персонажу получить *повышение*. *Повышением* можно распорядиться следующим образом:

- Выбрать новую *черту*.
- Повысить *навык*, значение которого выше или равно значению соответствующей ему *характеристики*, на одну *ступень*.
- Повысить каждый из двух *навыков*, значение которых ниже значения соответствующей им *характеристики*, на одну *ступень*.
- Получить новый *навык*, значение которого равно d4.
- Повысить одну *характеристику* на одну *ступень*. Эту опцию можно выбирать лишь один раз за *ранг*. *Параметры* не могут превышать d12 (но см. *Легендарные черты*, *Профессионал* и *Эксперт*). *Легендарный* персонаж может поднимать значение *характеристики* за каждое второе *повышение*.

Опытный персонаж на старте

Иногда для старта игры требуется опытный персонаж. Создайте персонажа согласно правилам и добавьте оговоренное с ведущим количество *повышений*. Например, у *Ветерана* должно быть 40 *пунктов опыта*, то есть можно взять обычного персонажа, после чего осуществить 8 *повышений*.

Снаряжение и прочие нужные вещи согласовываются с ведущим и должны соответствовать игровому миру. Для простоты считается, что стартовый капитал персонажа удваивается с каждым *рангом* после *Новичка*.

Персонаж на замену: если персонаж игрока погибает, его новый персонаж отстаёт от предыдущего на одно *повышение*.

Легендарные персонажи

Легендарные персонажи являются главными действующими силами в своём мире. Зачастую их политическое влияние не менее значимо, нежели целый спектр опасных *черт*, которые они всегда готовы противопоставить врагам.

Когда персонаж становится *Легендой*, правила по *повышениям* несколько меняются. С этого момента персонажу для *повышения* нужно набрать 10 *пунктов опыта* вместо 5. Но зато перед вашим персонажем открывается полный спектр *легендарных черт*. Персонаж может собрать последователей, построить замок, основать корпорацию или каким-либо иным образом стать ведущим игроком на мировой арене.

Ещё *легендарные персонажи* могут увеличивать значение *характеристик* с каждым вторым *повышением*. Некоторые *легендарные черты* включены в эту книгу. Огромное количество *легендарных черт* имеет чёткую привязку к соответствующим игровым мирам, и они описаны в книгах, посвящённых этим мирам.

Сводка

Создание персонажа

1) Раса

- Выберите любую доступную расу.

2) Параметры

- Персонаж начинает с d4 в каждой *характеристике*; у него есть 5 *пунктов* для *повышения*. За один *пункт характеристика* повышается на одну *ступень*.
- У вас также есть 15 *пунктов*, которые вы можете распределить между *навыками*. Стоимость *повышения навыка* на одну *ступень* равна 1 *пункту* при условии, что значение *навыка* не превышает значение соответствующей ему *характеристики*. Каждое последующее *повышение* стоит 2 *пункта*.
- *Харизма* соответствует сумме преимуществ и штрафов за *черты* и *изъяны*.
- *Шаг* равен 6.
- *Защита* равна 2 + половина *Драки*.
- *Стойкость* равна 2 + половина *Выносливости*. Для быстрого счёта вы можете прибавить бонус от *брони*, но помните, что он не учитывается, если удар приходится по незащищённой части тела.

3) Черты и изъяны

- Ваш персонаж получает дополнительные *пункты* в качестве компенсации за *изъяны*: один *крупный* (2 *пункта*) и два *мелких* (1 *пункт* за каждый).
- За 2 *пункта* можно:

† Повысить значение *характеристики* на одну *ступень*,

† Выбрать *черту*,

† Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* превышает значение соответствующей ему *характеристики*.

- За 1 *пункт* можно:

† Повысить *навык* на одну *ступень*, если значение *навыка* меньше или равно значению соответствующей ему *характеристики*,

† Удвоить начальный капитал.

4) Снаряжение

- У вас 500 $, если в описании мира не сказано иначе.

5) История

- Опишите наиболее значимые детали биографии своего персонажа.

Навыки

Навык	Характеристика
Азартные игры	Смекалка
Верховая езда	Ловкость
Взлом	Ловкость
Внимание	Смекалка
Вождение	Ловкость
Выживание	Смекалка
Выслеживание	Смекалка
Драка	Ловкость
Запугивание	Характер
Знание	Смекалка
Лазанье	Сила
Лечение	Смекалка
Маскировка	Ловкость
Метание	Ловкость
Пилотирование	Ловкость
Плавание	Ловкость
Провокация	Смекалка
Расследование	Смекалка
Ремонт	Смекалка
Стрельба	Ловкость
Судовождение	Ловкость
Убеждение	Характер
Уличное чутьё	Смекалка

Сводка изъянов

Изъян	Тип	Описание
Болезненность	мелкий	–2 к *проверкам усталости* при сопротивлении болезням, ядам, враждебной среде
Боязнь	мелкий/крупный	–2 или –4 к *проверкам параметров* при виде источника страха
В розыске	мелкий/крупный	Персонаж — некий преступник
Верный друг	мелкий	Герой не предаст и не подведёт друзей
Враг	мелкий/крупный	За героем гонится некий мститель
Герой	крупный	Всегда помогает в беде
Глухота	мелкий/крупный	–2 при попытке услышать; автоматический провал при полной глухоте
Длинный язык	мелкий	Не хранит секретов, болтает не вовремя
Дурная привычка	мелкий/крупный	*Харизма* –1; *Проверка усталости*, если лишён дозы при *крупном изъяне*
Дурной характер	мелкий	–2 к *Харизме* за грубость и хамство
Жадность	мелкий/крупный	Одержим обогащением
Жажда крови	крупный	Никогда не берёт пленных
Заблуждения	мелкий/крупный	Страдает от серьёзных заблуждений
Заносчивость	крупный	Должен унизить собеседника, не признаёт лидеров
Клятва	мелкий/крупный	Клятва верности обществу, божеству, религии
Кодекс чести	крупный	Держит слово и поступает, как джентльмен
Коротышка	крупный	–1 к *Стойкости*
Кривые руки	мелкий	*Ремонт* –2; единица вызывает поломку
Любопытство	крупный	Хочет всё знать
Мстительность	мелкий/крупный	Держит на кого-то зуб; если *изъян крупный*, готов убить
Невежда	крупный	–2 к большинству *проверок Общедоступного знания*
Неграмотность	мелкий	Не умеет ни читать, ни писать
Неудачник	крупный	На 1 *фишку* за сессию меньше
Одноглазый	крупный	–1 к *Харизме*, –2 к *проверкам*, требующим чёткого восприятия
Одноногий	крупный	*Шаг* –2, d4 кубик *бега*, –2 к *проверкам*, требующим мобильности, –2 к *Плаванию*
Однорукий	крупный	–4 к действиям, где нужны обе руки
Пафицизм	мелкий/крупный	Дерётся только для самозащиты (*мелкий*), не тронет живое существо (*крупный*)
Перестраховщик	мелкий	Чрезмерно предусмотрителен
Плохое зрение	мелкий/крупный	–2 к атакам или попыткам заметить что-то, что дальше, чем в 5 *клетках*
Последнее желание	мелкий	Захочет умереть, завершив некое дело
Причуда	мелкий	*Мелкий*, но навязчивый *изъян*
Самоуверенность	крупный	Верит, что может всё
Слепота	крупный	–6 ко всем действиям, где нужно зрение; –2 к социальным *проверкам*; выбирает дополнительную *черту*
Старость	крупный	–1 *Шаг*; *Сила* и *Выносливость* уменьшаются на *ступень*; 5 пунктов на любой *навык* (от *Смекалки*)
Толстяк	мелкий	+1 к *Стойкости*, –1 *Шаг*, кубик *бега* d4
Транжира	мелкий	Вдвое меньше денег на начало игры, не умеет делать сбережения
Трусость	крупный	*Персонаж* — трус. –2 к *проверкам Храбрости*
Упрямство	мелкий	Всегда поступает по-своему
Уродство	мелкий	–2 к *Харизме* из-за внешности
Фома неверующий	мелкий	Не верит в сверхъестественное
Хромота	крупный	–2 *Шаг*, кубик *бега* — d4
Чужак	мелкий	*Харизма* –2, плохое обращение со стороны общества
Юность	крупный	3 пункта на *характеристики*, 10 пунктов *навыка*, +1 *фишка* за сессию

Сводка черт

Черта	Требования	Описание
Акробат	Н, Ловкость d8, Сила d6	+2 к *проверкам Ловкости*; +1 *Защита*, если нет нагрузки
Амбидекстр	Н, Ловкость d8	Игнорирует –2 за непривычную руку
Аристократ	Н	*Богатство*; +2 к *Харизме*; статус и благосостояние
Ас	Н, Ловкость d8	+2 к *Пилотированию*, *Судовождению*, *Вождению*; *проверки на прочность* с –2
Атака с двух рук	Н, Ловкость d8	Атака с оружием в каждой руке без штрафа за несколько действий
Бдительность	Н	+2 *Внимание*
Берсерк	Н	См. текст
Беспощадный	З	Может тратить *фишки* при *проверках* урона
Блок	З, Драка d8	*Защита* +1
Блок+	В, Блок	*Защита* +2
Богатство	Н	3х начальный капитал, 150 тысяч долларов годовой доход
Богатство+	Н, Аристократ или Богатство	5х начальный капитал, 500 тысяч долларов годовой доход
Боевая закалка	З	+2 к попытке выйти из *шока*
Боевая ярость	З, Драка d10	1 доп. атака в *Драке* с –2
Боевая ярость+	В, Боевая ярость	Как выше, но без штрафа
Боевой пыл	В, Характер d8, Командный голос	+1 к урону в *ближнем бою*, наносимому союзными войсками
Боец-импровизатор	З, Смекалка d6+	Снят штраф (–1) при *Метании*, *Драке* и *Защите* импровизированным оружием
Бугай	Н, Сила d6, Выносливость d6	*Стойкость* +1; ограничение нагрузки: 4х*Сила*
Быстрая реакция	Н, Ловкость d8	Подготовка оружия к бою — *свободное действие*
Быстроногий	Н, Ловкость d6	*Шаг* +2, *бег* d10 вместо d6
Везение	Н	+1 *фишка* за сессию
Везение+	Н, Везение	+2 *фишки* за сессию
Верный зверь	Н	Персонаж может тратить *фишки* на своих подопечных животных
Воин света/тьмы	Н, См. текст	*См. текст*
Воля к победе	Г	Выигрывает при ничьей во время *встречных проверок*, может перебросить, если выпала 1 при *встречной проверке навыка*
Воодушевление	З, Командный голос	+1 к *проверкам Характера* союзных войск
Вор	Н, Ловкость d8, Лазанье d6, Взлом d6, Маскировка d8	+2 *Лазанье*, *Взлом*, *Маскировка* и обезвреживание ловушек
Восстановление силы	З, Характер d6, МД	Восстановление 1 *пункта силы* каждые 30 минут
Восстановление силы+	В, Восстановление силы	Восстановление 1 *пункта силы* каждые 15 минут
Глоток мужества	Н, Выносливость d8	Повышает на *ступень Выносливость* после стакана алкоголя
Держать строй!	З, Смекалка d8, Командный голос	*Стойкость* войск +1
Егерь	Н, Характер d6, Выживание d8, Выслеживание d8	+2 *Выслеживание*, *Выживание и Маскировка*
Железная воля	Н, Запугивание d6, Провокация d6	+2 *Запугивание* и *Провокация*, +2 к сопротивлению в *поединках воли*
Запасливый	Н, Везение	Можно найти нужную вещь
Защита от сверхъестестественного	Н, Характер d8	*Броня* против магии 2, +2 к сопротивлению *силам*
Защита от сверхъестестественного+	Н, Характер d8 Н, Защита от сверхъестественного	*Броня* против магии 4, +4 к сопротивлению *силам*
Здоров как бык	Н, Выносливость d8	+2 *к проверкам излечения*
Золотые руки	Н, См. текст	+2 к *Ремонту*, время ремонта вдвое меньше с *подъёмом*
Избранный	Н, См. текст	+2 к Урону/*Стойкости* против потустороннего зла
Изобретатель	Н, См. текст	Может собрать на коленке устройство 1 раз за сессию
Именное оружие	Н, Драка или Стрельба d10	+1 к *Драке* или *Стрельбе* определённым оружием
Именное оружие+	В, Именное оружие	+2 к *Драке* или *Стрельбе* определённым оружием
Искусный воин	Л, Драка d12	*Защита* +1
Искусный воин+	Л, Искусный воин	*Защита* +2

Сводка черт

Черта	Требования	Описание
Исследователь	Н, Смекалка d8, Уличное чутьё d8, Расследование d8	+2 *Расследование, Уличное чутьё*
Иссушение духа	З, См. текст	*См. текст*
Командный голос	Н, Смекалка d6	+1 к оправлению войск от *шока*
Контратака	З, Драка d8	*Свободная атака* со штрафом –2 против неудачно атаковавшего
Контратака+	В, Контратака	Как выше, но без штрафа
Крепкий орешек	Н, ДК , Характер d8	Игнорирует штрафы от *ранений* при *проверках Выносливости*
Крепкий орешек+	В, Крепкий орешек	50% шанс пережить «смерть»
Круговой удар	Н, Сила d8, Драка d8	Атакует ближайших врагов с –2
Круговой удар+	В, Круговой удар	Как выше, но без штрафа
Лидерское обаяние	Н, Командный голос	Повышает *командный радиус* до 10 *клеток*.
Лингвист	Н, Смекалка d6	Количество языков на старте соответствует значению *Смекалки*; *Проверка Смекалки* со штрафом –2 через неделю в языковой среде, чтобы начать понимать язык.
Мастер	Л, ДК , Эксперт в *параметре*	Для одного *параметра дикий кубик* — d10
Мастер боевых искусств	Н, Драка d6	Считается за вооружённого, +d4 к *проверкам* урона голыми руками
Мастер боев. искусств+	В, МБИ, Драка d10	+d6 к *проверкам* урона голыми руками
Мастер боя	Л, МБИ+, Драка d12	+2 к *проверкам* урона голыми руками; можно брать до 5-ти раз
Мастер на все руки	Н, Смекалка d10	Нет –2 при неумелых *попытках*, если нужна *Смекалка*
Менталист	Н, МД (Псионика),Смекалка d8, Псионика d6	+2 к любым встречным *проверкам Псионики*
Мистический дар	Н, Особое	Доступ к сверхъестественным *силам*
Могучий удар	З, ДК, Драка d10	Вдвое больший урон в *ближнем бою*, если получил *джокера*
Мы команда!	Н, ДК , Характер d8	Может делиться *фишками* со спутниками
Народный умелец	Н, Смекалка d6, Ремонт d6, Внимание d8	Может создавать устройства с кратким сроком службы
Несгибаемый	Л	*Стойкость* +1
Несгибаемый+	Л, Несгибаемый	*Стойкость* +2
Новая сила	Н, МД	Получает одну новую *силу*
Полезные связи	Н	Звонок другу
Помощник	Л, ДК	Появляется помощник — *дикая карта*
Последователи	Л, ДК	Привлекает 5 спутников
Предводитель	В, Командный голос	*Дикий кубик* d10 при *проверках* подчинённых
Привлекательность	Н, Выносливость d6	*Харизма* +2
Привлекательность+	Н, Привлекательность	*Харизма* +4
Прилив силы	З, ДК , оккультный *навык* d10	+2d6 *пунктов силы*, если получил джокера
Прирождённый лидер	Н, Характер d8, Командный голос	Лидер может делиться *фишками* с подконтрольными войсками
Профессионал	Л, d12 в *параметре*	*Параметр* d12+1
Пункты силы	Н, МД	+5 *пунктов силы*, 1 раз за *ранг*
Разрыв дистанции	Н, Ловкость d8	Отменяет 1 *свободную атаку*, если сделал *проверку Ловкости*
Разрыв дистанции+	Н, Разрыв дистанции	С *подъёмом* ни у одного врага нет *свободной атаки* в *ближнем бою*
Рок-н-ролл!	З, Стрельба d8	Игнорирует штраф за автомат. стрельбу, если не двигается
Смелость	Н, Характер d6	+2 к *проверкам Страха*
Смертельный выстрел	З, ДК , Стрельба/Метание d10	*Дистанционный* урон удваивается, если получил *джокера*
Снайпер	З	Манёвр *прицеливания* (+2 *Стрельба*), если герой не двигается
Стальные нервы	Н, ДК , Выносливость d8	Игнорирует 1 пункт штрафа за *ранение*
Стальные нервы+	Н, Стальные нервы	Игнорирует 2 пункта штрафа за *ранение*
Стремительный	Н	Тянет новую карту вместо карты достоинством 5 или младше
Тактик	З, ДК, Смекалка d8,	См. текст
Твёрдая рука	Н, Ловкость d8	Игнорирует штраф за *ненадёжную опору*

Сводка черт

Черта	Требования	Описание
Тяжёлая рука	Н, Сила d8	+2 к *проверкам* невооружённого урона
Тяжёлая рука+	З, Тяжёлая рука	*Бонусный кубик* на бросок урона голыми руками d8, а не d6
Убийца	Н, Ловкость d8, Лазанье d6, Драка d6, Маскировка d8.	+2 к любым *проверкам* урона, если они застают врага *врасплох*
Убийца великанов	В	Атака крупных тварей: +1d6 урона
Уклонение	Б, Ловкость d8	*–1 к попаданию дистанционных атак*
Уклонение+	В, Уклонение	–2 к к попаданию *дистанционных атак*
Укротитель	Н, Характер d8	Появляется животное-спутник
Упорство	Н, Характер d8	+2 при использовании *фишек* на *проверку параметров* (включая *проверки на прочность*)
Упреждающий удар	Н, Ловкость d8	Может атаковать одного врага, который подошёл близко
Упреждающий удар+	Н, Упреждающий удар	Может атаковать каждого врага, который подошёл близко
Учёный	Н, улучшаемые *навыки* d8	+2 к двум разным *навыкам Знания*
Флорентийская школа	Н, Ловкость d8, Драка d8	+1 против врагов с одним оружием без щита; Игнорирует 1 пункт бонуса за *совместное нападение*
Харизматичный	Н, Характер d8	*Харизма* +2
Хладнокровие	З, Смекалка d8	Выбор лучшей из двух карт в бою
Хладнокровие+	З, Хладнокровие	Выбор из трёх карт в бою
Целитель	Н, Характер d8	*Лечение* +2
Чародей	Н, См. текст	Каждый *подъём* понижает цену колдовства на 1 пункт
Шестое чувство	Н	Попытка заметить опасность или засаду с –2
Эксперт	Л, Профессионал в *параметре*	*Параметр* d12+2

Глава вторая: Снаряжение

В этом разделе вы найдёте описание разнообразного снаряжения, начиная с примитивных орудий древнего мира и заканчивая чудесами технического прогресса обозримого будущего. Ниже приведены условные сокращения и термины, которые понадобятся вам для того, чтобы разобраться со списками снаряжения.

† **Автоматический огонь (Авто):** это оружие может стрелять в режиме автоматического огня.

† **ББ (Бронебойность):** это оружие или разновидность боеприпасов игнорирует определённое количество пунктов *брони*. Оружие, которое обладает ББ 4, игнорирует 4 пункта *брони*. Если ББ оружия превышает уровень *брони* цели, владелец оружия не получает никаких дополнительных преимуществ.

† **Броня:** значение *брони*, соответствующее снаряжению персонажа, прибавляется к *Стойкости* персонажа, когда удар противника приходится в часть тела, защищённую этим снаряжением. Персонаж, который использует сразу же несколько типов *брони*, ориентируется только на самое высокое значение. Обратите внимание на то, что значения *брони* не суммируются. Следует также отметить, что по умолчанию все удары направлены в корпус противника.

† **ВВ (Взрывчатые вещества)**: в случае со *взрывчатыми веществами* используется *шаблон*, размер которого определяется соответствующим предметом вооружения или типом боеприпасов. Смотрите «*Атака по площади*» в третьей главе.

† **Дальность**: оружие с указанной *дальностью* позволяет своему владельцу производить атаки, связанные с *навыком Драка*, в пределах данного диапазона. Значение *дальности* 1, к примеру, даёт персонажу возможность нанести удар по цели, находящейся на расстоянии одной *клетки*. Если *дальность* оружия не указана, то оно позволяет наносить удары по целям, находящимся в соседних от атакующего *клетках* (иными словами, на расстоянии вытянутой руки). *Дальность* имеет особое значение в верховом сражении или же в случае противостояния пехотинца и всадника (смотрите страницу 75).

† **Двойной выстрел (2В)**: оружие может сразу произвести два выстрела. Вместо того, чтобы дважды бросать кости, прибавьте +1 к *навыку Стрельба* и *проверке* урона.

† **Дистанция:** *ближняя*, *средняя* и *дальняя дистанция* выстрела для разных видов оружия указана в *клетках*, чтобы вы могли использовать миниатюры не только для отображения перемещения вашего персонажа, но и моделирования боя. Каждая *клетка* соответствует 2 метрам в реальном мире, стало быть, 5 *клеток* — 10 метров. *Дистанция* указана с поправкой на удобство для использования в настольной ролевой игре с миниатюрами. Если вас интересует реальная дистанция того или иного типа вооружения (к примеру, если вы не собираетесь использовать миниатюры для моделирования сражения), вам просто нужно будет умножить значение каждой дистанции на 2.5. Таким образом, танковая пушка, *дальняя* дистанция выстрела которой составляет 300 *клеток*, в «реальном мире» может стрелять на 750 *клеток*, что соответствует 1500 метрам.

† **Защита +X:** данное оружие прибавляет определённый бонус к значению *Защиты* персонажа.

† **Калибр:** число, указанное в скобках после названия огнестрельного оружия, отображает калибр пуль, которыми оно стреляет. Вы можете использовать его для расчёта стоимости амуниции или же для того, чтобы определить, подходят ли боеприпасы от одного вида оружия к другому.

† **Короткая очередь (3В):** единожды нажав на курок, вы можете выпустить сразу три пули. В результате этого стрелок получает +2 к *проверкам Стрельбы* и урона за счёт ускоренного расхода боеприпасов.

† **Минимальная Сила:** персонаж, значение *Силы* которого меньше значения, рекомендованного для использования оружия (*минимальной Силы*), может использовать данное оружие, но только со штрафом. При нанесении урона игральная кость, соответствующая оружию, не может обладать большим количеством граней, чем игральная кость, соответствующая *Силе* персонажа.

Например, если маленький мальчик (*Сила* d4) возьмётся за длинный меч (d8), он будет бросать для *проверки* урона 2d4, а не d4+d8. Накачанный герой с *Силой* d10 в аналогичной ситуации будет бросать для *проверки* урона d10+d8.

Стоит также учитывать, что если значение *Силы* персонажа меньше *минимальной Силы*, атакующий не получает никаких преимуществ от оружия, например, таких как *Защита* или *дальность* +1. При этом он получает все штрафы (например, –1 к *Защите*).

Если величина урона, наносимого оружием, выглядит как *Сила*+d8+2, это означает, что значение *минимальной Силы* его владельца d8. Бонус +2 или подобный ему указывает на то, что это оружие более смертоносно, чем другие его разновидности, наносящие урон *Сила*+d8 (обычно это связано с тем, что данное оружие является магическим или усовершенствовано каким-либо иным образом).

Для использования некоторых разновидностей дистанционного оружия персонаж также должен обладать определённым значением *Силы*. Персонаж, *Сила* которого меньше минимального значения, всё равно может использовать данное оружие, но будет получать штраф –1 за каждую *ступень* разницы между значением его *Силы* и *минимальной Силой*, необходимой для использования данного типа оружия. Этот модификатор игнорируется, если оружие установлено на сошку или другую опору.

† **Перезарядка:** некоторые виды вооружения (например, мушкеты или арбалеты) перезаряжаются очень медленно. В описании подобного оружия указано количество *действий*, необходимых для его *перезарядки*. Например, *перезарядка* 1/3 означает, что владелец оружия может производить выстрелы через каждый два хода при условии, что два этих хода он посвящает исключительно *перезарядке*. Персонажи могут одновременно перезаряжать оружие и передвигаться *шагом*, не получая при этом каких-либо штрафов. Если персонаж пытается одновременно перезаряжать оружие и *бежать*, ему придётся осуществить *проверку Ловкости* (со стандартным штрафом –2 за *бег*). В случае *провала* ему не удаётся продолжить *перезарядку* в течение данного раунда.

† **Позиционное:** определённые разновидности оружия (например, снайперские винтовки) плохо подходят для стрельбы «с бедра», не позволяющей воспользоваться всеми их преимуществами. Если персонаж двигается во время стрельбы из подобного оружия, он получает штраф –2.

† **Полуавтоматический огонь:** это оружие может стрелять в полуавтоматическом режиме, что позволяет его владельцу использовать правило *двойного выстрела* (смотрите стр. 77).

† **Скорострельность:** эта характеристика отображает максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из данного оружия в ходе одного *действия*. Если в описании оружия не сказано обратного, количество выстрелов равно *скорострельности* оружия. В случае с одиночными выстрелами персонаж тратит одну единицу боеприпасов и не получает каких-либо штрафов. Если персонаж производит два или более выстрелов, на его *действие* всегда накладывается штраф –2 за *автоматический огонь*.

† **Стоимость:** цены на снаряжение обычно соотносятся как с начальными финансами персонажей (как правило, 500$), так и соответствующим техническим уровнем. Не стоит думать, что мушкет «Спрингфилд» действительно стоил 250$ в 1862. Это всего лишь относительная «ценность» оружия в условиях игрового мира с присущим ему уровнем технического прогресса.

Не забывайте об этом, когда будете сравнивать мушкет стоимостью 150$ с АК-47, который стоит те же 150$, — обе эти разновидности вооружения считаются стандартными в рамках соответствующих игровых миров, пускай даже характеристики АК-47 при этом явно выше характеристик мушкета.

Если сюжет игры разворачивается на фоне военных действий, персонажи вообще не должны покупать снаряжение — они попросту получают его в соответствии с распоряжениями командования. Некоторые предметы снаряжения отмечены как «военные», и это означает, что они закупаются для национальных вооруженных сил, после чего безвозмездно отдаются их представителям. Подобное снаряжение сложно приобрести каким-либо иным образом, оставаясь в рамках закона.

Экономика является одной из важнейших составляющих игрового мира. При необходимости ведущий может изменять стоимость снаряжения в соответствии с логикой мира и требованиями конкретной игры.

† **Тяжёлое вооружение**: оружие может наносить урон средствам передвижения и другим объектам, защищённым *тяжёлой бронёй*.

† **Урон:** урон указывается в игральных костях. Дистанционное оружие обладает фиксированным уроном (например, 2d6). Урон от оружия *ближнего боя* зависит не только от характеристик оружия, но и от значения *Силы* владельца. Кинжал, к примеру, наносит урон *Сила*+1d4.

Нагрузка

В большинстве случаев вам не придётся беспокоиться о *нагрузке*. Персонажи обычно носят с собой только то, что им действительно необходимо. Тем не менее, иногда *нагрузка* играет решающую роль, особенно, когда речь идет о драматичных сценах вроде погони или попытки унести как можно больше сокровищ, желательно не став ужином весьма недовольного этим дракона. В подобных случаях вы можете использовать приведённые ниже правила.

Персонаж может беспрепятственно передвигаться с весом, не превышающим значения его *Силы*, умноженного на 2.5 (вес при этом высчитывается в килограммах). Полученное число называют *максимальной нагрузкой*. К примеру, персонаж с *Силой* d8 может без особенного труда нести груз весом в 20 кг (при расчёте *максимальной нагрузки*, весом одежды персонажа обычно пренебрегают).

Каждый раз, когда *нагрузка* персонажа оказывается кратна *максимальной нагрузке*, персонаж получает штраф –1, который распространяется на все *проверки Ловкости*, *Силы* и связанных с ними *навыков*.

Максимальный вес, который может унести без штрафов персонаж с *Силой* d8, к примеру, составляет 20 кг. Персонаж может переносить груз весом от 21 до 41 кг со штрафом –1 к *поверкам Силы*, *Ловкости* и связанных с ними *навыков*. В диапазоне 41–60 кг штраф –2, а 61–80 кг — штраф –3.

Персонажи не могут долгое время нести груз со штрафом, превышающим –3. Тем не менее, они могут поднять больший вес (вплоть до штрафа –4) и даже сделать с ним несколько шагов, если ведущий сочтёт это приемлемым.

Особенности снаряжения

Ниже приведено краткое описание некоторых разновидностей оружия, брони и других полезных вещей из Списков снаряжения.

Броня

Обратите внимание на то, что вес самых массивных доспехов (например, кольчуг, пластинчатых доспехов и силовой брони) соответствует их распределённому весу. Это означает, что броня должна быть подогнана под персонажа, для чего потребуется успешная *проверка навыка Знание (доспешное дело)*, несколько простых инструментов и 1d6 часов. Если броня не подогнана (например, когда персонаж облачается в доспех, который он забрал у врага), её вес обычно удваивается.

Кевларовый бронежилет

Кевларовый бронежилет обеспечивает 2 *пункта брони* от большинства атак. Помимо этого, кевлар «останавливает» проникновение пули, что отменяет до 4 пунктов ББ пуль, а также обеспечивает +4 к значению *брони* от пуль.

Силовая броня

Во включенном состоянии силовая броня весит относительно немного, компенсируя свой вес благодаря встроенным энергетическим системам. Тем не менее, в нерабочем состоянии разведывательный скафандр весит около 50 кг, боевой скафандр — 75 кг, а тяжёлый скафандр — 110 кг. Все образцы силовой брони снабжаются встроенными передатчиками, действующими в радиусе 10 километров. Силовая броня может функционировать без подзарядки в течение одной недели. Для того, чтобы зарядить силовую броню, требуется специальное зарядное устройство и десять часов. Ведущий может решить, что скафандр расходует энергию быстрее в случае чрезмерно интенсивного использования.

† **Разведывательный скафандр:** эти скафандры предназначены для разведывательных миссий. Они снабжены стандартными передатчиками и используют особые технологии, которые дают +4 к *проверкам Маскировки*, когда речь идёт о радарах и других автоматизированных системах наблюдения (но не о людях).

† **Боевой скафандр:** это стандартная разновидность силовой брони, используемая большинством солдат тяжёлой пехоты в футуристических игровых мирах. Она повышает значение *Силы* персонажа на одну *ступень*, добавляет +2 к значению *Шага* и позволяет прыгать на 2d6 *клеток* в длину и d6 *клеток* в высоту. Встроенная в шлем компьютерная система наведения, связанная с подключённым к скафандру вооружением, даёт владельцу скафандра +1 к *проверкам Стрельбы*.

† **Тяжёлый скафандр:** тяжёлый скафандр (или штурмовой скафандр) предназначен для использования в самых трудных боевых условиях.

Он уменьшает *Шаг* персонажа на 2, но при этом повышает значение его *Силы* на две *ступени*. В тяжёлый скафандр встроена как минимум одна разновидность *тяжёлого оружия*, например, огнемёт или минипушка, и, помимо этого, он снабжён усовершенствованной компьютерной системой наведения, которая даёт +2 к *проверкам Стрельбы*.

Щиты

Если персонаж с щитом подвергается дистанционной атаке с защищённой стороны, осуществите стандартную *проверку* урона, но прибавьте бонус *брони*, предоставляемый щитом, к *Стойкости* персонажа (щит в данном случае выступает в качестве препятствия).

Стрелковое и метательное оружие

Дробовики

Дробовик стреляет зарядом мелкой дроби (иногда картечи) и наносит гораздо больше повреждений на *ближней дистанции*, при которой разлёт дроби ещё не так велик, и большая часть заряда попадает в цель. Чем противник дальше от стрелка, тем больше разлёт дроби и тем меньше урона ему наносится. Благодаря широкой области поражения, персонаж получает +2 к *проверкам Стрельбы* при использовании дробовика.

Дробовики наносят 1d6 урона на *дальней* дистанции, 2d6 на *средней* и 3d6 на *ближней*.

† **Двустволка:** дробовики с двумя стволами обычно называют двустволками. Если стрелок хочет одновременно выстрелить из двух стволов, он бросает дополнительную игральную кость, соответствующую *навыку Стрельбы*, как если бы он стрелял в режиме *автоматического огня* (учитывая отдачу, которая отменяет стандартный бонус +2 за стрельбу из дробовика). Для каждого успешного попадания осуществляется отдельная *проверка* урона.

† **Пули:** Дробовики также могут стрелять обычными пулями. При этом владелец дробовика не получает бонус +2 к *проверкам Стрельбы*, но зато урон становится 2d10 вне зависимости от *дистанции*.

Прицелы

Оптическими прицелами могут снабжаться все разновидности огнестрельного оружия, начиная с винтовок и заканчивая пистолетами. Оптический прицел позволяет лучше рассмотреть цель, которая находится на большом расстоянии от стрелка.

Прицел даёт преимущество +2 к *проверкам Стрельбы* на *средней* или *дальней* дистанции при условии, что персонаж не двигается в тот же раунд, когда стреляет.

Сошки

Большинство пулемётов поставляются в комплекте со встроенными или съёмными сошками. После установки они обеспечивают более устойчивое положение для стрельбы и помогают справиться с отдачей. Для установки сошек требуется одно *действие*. После этого штраф за *автоматический огонь* уменьшается до –1. Если персонаж перемещается, он теряет данное преимущество, и ему потребуется потратить еще одно *действие* для того, чтобы заново установить сошки.

Особые разновидности вооружения

Выпрыгивающие мины

Эти смертоносные мины выпрыгивают в воздух и осыпают всех градом шрапнели с высоты человеческого роста. Только те укрытия, которые обладают аналогичной высотой, предоставляют бонус *брони* при столкновении с подобной разновидностью вооружения. Лежащие на земле персонажи не получают какой-либо защиты от этих смертоносных взрывных устройств.

Гранаты

У персонажа, попавшего в *область поражения*, есть два наиболее очевидных пути действия. Прежде всего, он может попытаться схватить гранату и отбросить её, осуществив *проверку Ловкости* со штрафом –4 (или –2, если он был *наготове*). В случае *провала* граната взрывается, и персонаж получает дополнительный урон.

† **Накрыть гранату собой:** персонаж может броситься на гранату и накрыть её собой. Он получает двойное количество урона за свой героический поступок, но при этом его *Стойкость* отнимается от урона, наносимого другим персонажам, оказавшимся в области поражения. К сожалению, союзники не очень часто совершают столь самоубийственные поступки. Ведущий может рассудить иначе при определённых обстоятельствах, например, когда союзники исключительно верны персонажу.

Огнемёты

Огнемёты — это любые устройства, извергающие воспламеняющуюся жидкость или пламя. При применении огнемёта атакующий персонаж прикладывает *конусный шаблон* узким краем к дулу своего оружия и пытается покрыть широким краем максимальное количество целей. Затем персонаж осуществляет *проверку Стрельбы* с преимуществом +2. Защищающиеся персонажи, получившие при *проверке Ловкости* результат, равный или выше результата *проверки Стрельбы* атакующего, благополучно избегают попадания. Все остальные получают урон, наносимый огнемётом (обычно 2d10), и осуществляют *проверки* на возгорание (смотрите раздел «Огонь»).

Огнемёты, как и другие виды оружия площадного действия, обычно игнорируют большинство видов личной *брони*.

† **Передвижные огнемёты:** армия нередко использует огнемёты, обладающие значительной дальнобойностью. Дальнобойность британского «Крокодила», к примеру, составляет 70м (35 *клеток*). Огонь, который выбрасывается на столь дальнюю дистанцию, распространяется дугообразным образом, и поэтому персонаж может использовать *средний шаблон* вместо *конусного*. Центр *шаблона* располагается вплоть до максимальной дистанции выстрела, указанной в описании огнемёта. Данная атака рассматривается как любая другая *атака по площади*, хотя цели могут попытаться избежать урона так же, как описано выше.

Пушки

Пушки могут стрелять тремя различными типами снарядов: ядрами, шрапнелью и картечью. При перезарядке пушку можно зарядить новым типом снаряда.

† **Ядрами** обычно принято называть крупные металлические шары, которые проламывают стены и оставляют обширные бреши в тесных рядах противника. При использовании ядер осуществляется *проверка Стрельбы* так же, как и обычно. Любая цель, находящаяся сразу за первоначальной или в прилегающей к ней сбоку области, также получает полный урон, если на броске d6 выпадет результат 1-3. Эти броски осуществляются раздельно для каждой цели.

† **Шрапнель** представляет собой разрывной снаряд, наполненный дробью, гвоздями и мелким металлическим ломом. В момент взрыва содержимое снаряда разлетается во все стороны, осыпая незащищённые цели стальным дождем. Шрапнель позволяет осуществлять *атаки по площади*, и для определения площади поражения используется *средний шаблон*.

† **Картечь** — снаряд, который детонирует в стволе орудия. При этом острые обломки металла, находящиеся внутри снаряда, вылетают из дула орудия, разрывая на куски всё, что оказывается на их пути, как будто выстрел был произведён из гигантского дробовика. Для того, чтобы определить область воздействия картечи, положите линейку перед орудием и направьте в ту сторону, куда вы хотите выстрелить, после чего осуществите *проверку Стрельбы* без штрафа за *дистанцию*. При *провале* переместите дальний конец линейки на 1 *клетку* влево или право (направление определяется случайным образом).

После этого приложите *средний шаблон* к ближнему концу линейки, и проведите им вдоль неё до отметки в 24 *клетки*. Каждая цель, попадающая под *шаблон*, получает 2d6 урона. Укрытия соответствуют *броне*, как и обычно при *атаках по площади*. Распластавшиеся на земле персонажи получают +2 к *Стойкости*.

† **Перезарядка:** для перезарядки пушки обычно требуется одно *действие* при наличии команды из четырёх человек или два *действия*, если людей меньше.

† **Линия огня:** команда орудийного расчёта должна видеть свою цель для успешного попадания по ней. Гаубицы, мортиры и бомбарды могут вести огонь по целям вне зоны видимости (при условии, что орудийному расчёту известно приблизительное местонахождение цели) со штрафом –4 и двойным отклонением (смотрите раздел «Сражение»).

Ракеты

Оружие типа воздух-воздух (или космос-космос) предназначено для уничтожения вражеских истребителей и других небольших целей с помощью самонаводящихся боеголовок. Для активации оружия пилот должен сначала зафиксировать цель на своей приборной панели. Для этого могут использоваться радары, тепловые датчики и другие приборы в зависимости от технического уровня пилотируемого аппарата. Также наведение орудия можно осуществить «на глазок».

Для того, чтобы зафиксировать цель, пилот должен выбрать цель, а затем успешно пройти п*роверку навыка Пилотирование*. При этом атакующий персонаж вычитает из своего результата модификаторы *дистанции* так же, как это делается при *Стрельбе*.

Успешно установив цель, пилот решает сколько ракет он хочет выпустить (их количество ограничивается боезапасом его машины). На *ближней дистанции* у цели есть всего один раунд для того, чтобы попытаться избежать попадания. На *средней дистанции* у неё уже два раунда (и две попытки), тогда как *дальняя дистанция* предоставляет сразу три шанса избежать попадания.

Для избежания попадания ракеты нужно осуществить *проверку Пилотирования* со штрафом –4. Обратите внимание на то, что многие машины обладают дополнительными системами уклонения от встречи с противником (например, дипольные отражатели и инфракрасные ложные цели), которые дают +4 к *проверке Пилотирования* при условии, что они рассчитаны именно на этот тип ракет (инфракрасные ложные цели для теплонаводящихся ракет, а отражатели — для ракет, наводящихся с помощью радара).

† **Оружие типа воздух-земля:** используйте аналогичную систему, но при этом цель осуществляет *проверку Вождения* или *Судовождения* против *навыка Пилотирования* атакующего персонажа.

† **Оружие типа земля-воздух:** используется аналогичная система, но при этом атакующий персонаж осуществляет *проверку Стрельбы*, а защитник — *Пилотирования*.

† **Противоракетная защита:** большие корабли нередко оборудуют противоракетными системами, призванными уничтожать ракеты с помощью лазера, силовых полей или града свинца. Такие системы требуют толику сноровки и море удачи. Для начала оператор противоракетной батареи осуществляет *проверку Стрельбы* со штрафом за *дистанцию* (вам не нужно делать поправки на размер или скорость движения ракеты — противоракетная система защиты сама справляется с этим). Каждый успех обеспечивает один шанс из шести на то, что ракета будет сбита. К примеру, система «Фаланга» со *скорострельностью* 5 позволяет бросить 5 d6. Количество сбитых ракет соответствует количеству единиц, выпавших на шестигранниках.

† **Помехи:** наличие подходящего укрытия (например, поля астероидов, стен каньона или корпуса более крупного корабля) даёт +2 к *проверкам Пилотирования* при попытке ускользнуть от преследования.

Броня

Тип	Броня	Вес*	Цена в $	Примечания
			Средневековые доспехи	
Кожаный	+1	7	50	Закрывает торс, руки и ноги
Кольчуга	+2	12	300	Закрывает торс, руки и ноги
Латная кираса	+3	12	400	Закрывает торс
Латные наручи	+3	5	200	Закрывает руки
Латные поножи	+3	7	300	Закрывает ноги
Шлем	+3	2	75	50% против прицельных попаданий в голову
Стальной шлем	+3	4	150	Закрывает голову
			Конский доспех	
Пластинчатый бард	+3	30	1250	Для лошадей
			Щиты**	
Малый щит (баклер)	—	3	25	+1 *Защита*
Средний щит	—	6	50	+1 *Защита*, +2 *броня* против *дистанционных атак*
Большой щит	—	12	200	+2 *Защита*, +2 *броня* против *дистанционных атак*
			Современная защита	
Бронежилет	+2/+4	6	80	Закрывает торс
Бронежилет (кевлар)	+2/+4	4	250	Закрывает торс, отменяет ББ 4, смотрите описание
Бронежилет (с керамическими вставками)	+4/+8	6	2500	Как кевлар, но *броня* +8 против пуль
Мотошлем	+3	2	75	50% против прицельных попаданий в голову
Стальной шлем	+4	2	80	50% против прицельных попаданий в голову
			Футуристическая броня	
Отражающая броня	+10	2	200	Закрывает всё тело, очень далёкое будущее, только против лазеров
Пехотная боевая броня	+6	10	Военное	Закрывает всё тело, армия ближайшего будущего, сапёры
Тяжёлая броня	+8	15	Военное	Закрывает всё тело, армия будущего
Энергоброня (разведка)	+10	0	Военное	Закрывает всё тело, армия далёкого будущего
Энергоброня (пехота)	+12	0	Военное	Закрывает всё тело, армия далёкого будущего
Энергоброня (штурм)	+14	0	Военное	Закрывает всё тело, армия далёкого будущего

* *Это вес надетой брони. Броня, переносимая персонажем отдельно, весит в два раза больше.*
** *Щит защищает только от фронтальных атак и атак слева (для персонажа — правши).*

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Цена в $	Примечания
			Средневековые клинки	
Кинжал	Сила+d4	0.5	25	—
Двуручный меч	Сила+d10	6	400	*Защита* –1, Двуручное
Кистень	Сила+d6	2	200	Игнорирует щит и укрытие
Катана	Сила+d6+2	2	1000	ББ 2
Длинный меч	Сила+d8	4	300	Включает в себя скимитары
Шпага	Сила+d4	1	150	*Защита* +1
Короткий меч	Сила+d6	2	200	Включает в себя сабли
			Топоры и булавы	
Секира	Сила+d6	2	200	—
Боевой топор	Сила+d8	3	300	—
Двуручный топор	Сила+d10	7	500	ББ 1, *Защита* –1, Двуручное
Кувалда	Сила+d8	10	400	ББ 2 против жёсткой *брони*, *Защита* –1, Двуручное
Боевой молот	Сила+d6	4	250	ББ 1 против жёсткой *брони*
			Средневековое древковое оружие	
Алебарда	Сила+d8	6	250	Дальность 1, Двуручное
Пика кавалерийская	Сила+d8	3	300	ББ 2 при атаке верхом, *Дальность* 2, только для всадника
Пика пехотная	Сила+d8	6	400	Дальность 2, двуручное
Посох	Сила+d4	3	10	*Защита* +1, *Дальность* 1, Двуручное
Копье	Сила+d6	3	100	*Защита* +1, *Дальность* 1, Двуручное
			Современное оружие ближнего боя	
Штык – нож	Сила+d4	0.5	25	Укреплённый на винтовке штык увеличивает урон до *Сила* + d6 и даёт *Защита* +1, *Дальность* 1, Двуручное
Дубинка резиновая	Сила+d4	0.5	10	Часто используется защитниками правопорядка
Кастет	Сила+d4	0.5	20	Герой, вооружённый кастетом, считается безоружным
Бензопила	2d6+4	10	200	1 на *проверке навыка Драка* (вне зависимости от дикого кубика) причиняет урон персонажу, а не цели
Нож выкидной	Сила+d4	0.5	10	–2 на *проверки Внимания*, когда спрятан
Нож для выживания	Сила+d4	1	50	+1 к *проверке навыка Выживание*
			Фантастическое оружие	
Мономолекулярный нож	Сила+d4+2	0.5	250	ББ 2, нельзя метать
Мономолекулярный меч	Сила+d8+2	4	500	ББ 4
Лазерный меч	Сила+d6+8	3	1000	ББ 12 Совсем нереалистичное оружие, зато очень популярное

Стрелковое и метательное оружие

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена в $	Вес	Обойма	Мин. Сила	Примечания
Средневековое дистанционное оружие								
Топор метательный	3/6/12	Сила+d6	1	75	1	—	—	
Лук	12/24/48	2d6	1	250	1	—	d6	
Арбалет	15/30/60	2d6	1	500	5	—	d6	ББ 2, Перезарядка 1
Английский лук	15/30/60	2d6	1	200	2	—	d8	
Нож/Кинжал	3/6/12	Сила+d4	1	25	0.5	—	—	
Праща	4/8/16	Сила+d4	1	10	0.5	—	—	
Копьё	3/6/12	Сила+d4	1	100	2	—	d6	
Раннее пороховое оружие								
Мушкет (.75)	10/20/40	2d8	1	300	7	—	d6	Перезарядка 2
Мушкетон (8 к) *	10/20/40	1-3d6*	1	300	6	—	d6	Перезарядка 2
Пистоль (.60)	5/10/20	2d6+1	1	150	1	—	—	Перезарядка 2
Штуцер (.45)	15/30/60	2d8	1	300	4		d6	ББ 2, Перезарядка 3
Спригфилд (.52)	15/30/60	2d8	1	250	5	—	d6	Перезарядка 2
Пистолеты								
Дерринджер (.44)	5/10/20	2d6+1	1	150	1	2	—	ББ 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	200	2	6	—	Револьвер
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	2	7	—	ББ 1, Полуавтомат
S&W (.44)	12/24/48	2d6+1	1	250	3	6	—	ББ 1, Револьвер
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	300	4	7	—	ББ 2, Полуавтомат
Glock (9 мм)	12/24/48	2d6	1	200	1	17	—	ББ 1, Полуавтомат
Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	1	6		ББ 1, Револьвер
Ruger (.22)	10/20/40	2d6-1	1	100	1	9	—	Полуавтомат
S&W (.357)	12/24/48	2d6+1	1	250	2	6	—	ББ 1, Револьвер
Винтовки								
Barrett (.50)	50/100/200	2d10	1	750	15	11	d8	ББ 4, Позиционное, Тяжёлое
M1 (.30)	24/48/96	2d8	1	300	5	8	d6	ББ 2, Полуавтомат
Kar98 (7.92)	24/48/96	2d8	1	300	4	5	d6	ББ 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	1	400	5	1	d8	ББ 2, Позиционное
Spencer Carbine (.52)	20/40/80	2d8	1	250	4	7	—	ББ 2
Winchester 76 (.45–.47)	24/48/96	2d8	1	300	5	15	d6	ББ 2
Дробовики								
Двустволка (12 к)	12/24/48	1-3d6	1-2	150	5	2	—	Дробовик
Помповое ружьё (12 к)	12/24/48	1-3d6	1	150	4	6	—	Дробовик
Обрез (12 к)	5/10/20	1-3d6	1-2	150	3	2	—	Дробовик
Streetsweeper (12 к)	12/24/48	1-3d6	1	450	5	12	—	Дробовик
Автоматы								
AK-47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	450	5	30	d6	ББ 2, Авто
H&K G3 (.308)	24/48/96	2d8	3	400	5	20	d6	ББ 2, Авто
M-16 (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	4	20 / 30	—	ББ 2, Авто, 3В
Steyr AUG (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	4	30	—	ББ 2, Авто, 3В
Пистолет — пулеметы								
H&K MP5 (9 мм)	12/24/48	2d6	3	300	4	30	—	ББ 1, Авто
MP40 (9 мм)	12/24/48	2d6	3	300	5	32	—	ББ 1, Авто
Томму Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	3	350	6	50	—	ББ 1, Авто
Uzi (9 мм)	12/24/48	2d6	3	300	4	32	—	ББ 1, Авто
Пулемёты								
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	500	25	100	—	ББ 2, Стационарное
M2 Browning (.50)	50/100/200	2d10	3	1000	42	200	—	ББ 4, Авто, Тяжёлое, Стационарн.

Стрелковое и метательное оружие

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена в $	Вес	Обойма	Мин. Сила	Примечания
M1919 (.30)	24/48/96	2d8	3	750	15	250	—	ББ 2, Стационарное
ПК (7,62)	30/60/120	2d8	4	1000	12	250	d8	ББ 2, Позиционное
M60 (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1000	14	200	d8	ББ 2, Позиционное
7.7 MG (Япония)	30/60/120	2d8	3	1000	15	250	—	ББ 2, Авто, Позиционное
MG34 (7.92)	30/60/120	2d8+1	3	500	13	200	d8	ББ 2, Позиционное
MG42 (7.92)	30/60/120	2d8+1	4	500	13	200	d8	ББ 2, Позиционное
SAW (5.56)	30/60/120	2d8	4	750	10	200	d8	ББ 2, Позиционное
Besa MG (7.92)	40/80/160	2d8	3	1000	25	50	—	ББ 2, Авто, Стационарное
Дегтярёва танк (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1000	12	60	—	ББ 2, Авто, Стационарное
НСВ-12,7 «Утёс»	50/100/200	2d10	3	3000	36	50	—	ББ 4, Авто, Стационарн.,Тяжёлое
MG (14.5 мм)	50/100/200	3d6	3	5000	15	100	—	ББ 2, Авто, Стационарное
Фантастическое оружие дальнего боя								
Лазерный пистолет	15/30/60	1-3d6**	1	200	2	24	—	Полуавтомат
Лазерная винтовка	30/60/120	1-3d6**	3	300	4	48	d6	Авто, 3В
Лазерный пулемёт	50/100/200	1-3d6**	5	500	7	200	d8	Авто

* *Мушкетон наносит урон 1d6 на дальней, 2d6 на средней и 3d6 на близкой дистанции.*

** *Увеличение урона увеличивает расход боезапаса. Например, выстрел с уроном 3d6 расходует 3 единицы боезапаса.*

Артиллерия и противотанковые орудия

Большинство танковых орудий способно вести огонь как бронебойными (ББ), так и фугасными (Ф) снарядами. Например, 37 мм артиллерийское орудие наносит урон 4d8 бронебойными снарядами с ББ 3 или урон 4d6 фугасными снарядами с ББ 3 и *средним шаблоном* поражения.

Тип	Дистанция	Бронебойный	Фугас	Ск.	Примечания
20 мм пушка	50/100/200	2d12, ББ 4	—	4	Тяжёлое
25 мм пушка	50/100/200	3d8, ББ 4	—	3	Тяжёлое
30 мм пушка	50/100/200	3d8, ББ 6	—	3	Тяжёлое
37 мм арт. орудие	50/100/200	4d8, ББ 3	4d6, ББ 3, СШ	3	Тяжёлое
40 мм пушка	75/150/300	4d8, ББ 5	3d8, ББ 2, СШ	4	Тяжёлое
2-фунтовое танковое орудие	75/150/300	4d8, ББ 5	3d6, ББ 2, СШ	1	Тяжёлое
57 мм арт. орудие	75/150/300	4d8, ББ 4	3d8, ББ 2, СШ	1	Тяжёлое
75 мм танковое орудие	75/150/300	4d10, ББ 6	3d8, ББ 4, СШ	1	Тяжёлое
75 мм (Германия)	75/150/300	4d10, ББ 13	3d8, ББ 5, СШ	1	Тяжёлое
76 мм танковое орудие	75/150/300	4d10, ББ 12	3d8, ББ 5, СШ	1	Тяжёлое
88 мм (Германия)	100/200/400	4d10+1, ББ 24	4d8, ББ 8, СШ	1	Тяжёлое
120 мм танковое орудие	100/200/400	5d10, ББ 68	4d8, ББ 30, СШ	1	Тяжёлое
76 мм орудие (СССР)	75/150/300	4d10, ББ 11	3d8, ББ 4, СШ	1	Тяжёлое
125 мм танковое орудие	100/200/400	5d10, ББ 64	4d8, ББ 45, СШ	1	Тяжёлое
100МВт лазер	150/300/600	5d10, ББ 100	—	1	Тяжёлое
20МВт импульсный лазер	75/150/300	—	3d6+2, ББ 10, БШ	3	Тяжёлое

Особые разновидности вооружения

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	ББ	Цена	Мин. Сила	Область поражения	Вес	Примечания
Артиллерийские орудия									
Пушка (снаряд)	50/100/200	3d6+1	1	4	Военное	—	—	—	смотри описание, Тяжёлое
Пушка (шрапнель)	50/100/200	3d6	1	—	—	—	СШ	—	смотри описание
Пушка (картечь)	24 *клетки*	2d6	1	—	—	—	СШ	—	смотри описание
Катапульта	24/48/96	3d6	1/3	4	Военное	—	СШ	—	Тяжёлое

Особые разновидности вооружения

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	ББ	Цена	Мин. Сила	Область поражения	Вес	Примечания
Гранаты									
Mk67 Pineapple (US)	5/10/20	3d6	—	—	Военное	—	СШ	1	—
Potato Masher (Ger)	5/10/20	3d6-2	—	—	Военное	—	СШ	1	—
Мины									
Противопехотная	—	2d6+2	—	—	Военное	—	МШ	5	—
Противотанковая	—	4d6	—	—	Военное	—	СШ	10	Тяжёлое, ББ 5 пр. 1/2 меньшей *брони*
SMi-44	—	3d6	—	—	Военное	—	МШ	4	Выпрыгивающая мина
MOH-50	—	3d6	—	—	Военное	—	СШ	2	Направленная мина; как картечь
Огнемёты									
Огнемёт	КШ	2d10	1	—	Военное	d8	КШ	25	Игнорирует *броню*
Ракеты									
TOW Missile	100/200/400	4d6	1	140	Военное	—	СШ	—	Тяжёлое, Позиционное
Hellfire Missile	75/150/300	5d8	4	150	Военное	—	СШ	—	Тяжёлое
Sidewinder	100/200/400	4d8	2	6	Военное	—	СШ	—	Тяжёлое
Sparrow	150/300/600	5d8	2	6	Военное	—	СШ	—	Тяжёлое
Реактивные установки									
Базука	24/48/96	4d8	1	9	Военное	—	СШ	6	Тяжёлое, Позиционное, (2 кг/заряд)
Panzershrek	15/30/60	4d8	1	17	Военное	d6	СШ	10	Тяжёлое, Позиционное, (4 кг/заряд)
Panzerfaust	12/24/48	4d8	1	20	Военное	d4	СШ	5	Тяжёлое, Позиционное
M203 (40 мм)	24/48/96	4d8	1	—	Военное	d4	СШ	2	Тяжёлое, Позиционное
M72 Law	24/48/96	4d8+2	1	30	Военное	d4	СШ	3	Тяжёлое, Позиционное
AT-4	24/48/96	4d8+2	1	40	Военное	d4	СШ	7	Тяжёлое, Позиционное

Боеприпасы

Боеприпасы	Вес	Цена в $	Примечания
Стрела* (10)	1	5	—
Смертоносная стрела (10)	1	10	урон +1, Обычно встречается в игровых мирах в восточном антураже
Тефлоновая стрела (10)	1	50	ББ 2, современность
Пули (100) Малый калибр	3	20	Калибр от .22 до.32
Пули (100) Средний калибр	5	50	Калибр от 9 мм до .45
Пули (100) Большой калибр	8	100	Калибры от .50 большинство винтовочных
Арбалетный болт* (10)	1	40	ББ 2 (обычный болт)
Батарея для лазера	0.5	25	Полный магазин
Заряд (20) (пуля и порох)	1	60	Дымный порох
Камень для пращи (20)	2	1	Можно найти прямо на земле. Требуется *проверка Внимания* и 1d10 минут.

**Использованные стрелы и болты можно повторно использовать, если на броске d6 выпало 4-6. В противном случае, стрела считается сломанной или утерянной.*

Обычные вещи

Предметы	Цена в $*	Вес
Набор авантюриста		
Абордажная кошка	100	1
Бутыль (керамическая)	5	0.5
Верёвка (20 метров)	10	7
Зажигалка	2	—
Зонт	5	0.5
Колчан (вмещает 20 стрел/болтов)	25	1
Лампа (4 *клетки* радиус)	25	1
Лом	10	1
Лопата	5	2
Масло (для лампы; один литр)	2	1
Молоток	10	0.5
Мыло	1	1/10
Набор инструментов	200	2
Наручники (кандалы)	15	1
Огниво	3	0.5
Одеяло	10	2
Одноразовый фотоаппарат	10	0.5
Отмычки	200	0.5
Рюкзак	50	1
Свеча (2 *клетки* радиус)	1	1/10
Свисток	2	—
Сотовый телефон	100	—
Спальный мешок	25	2
Точильный камень	5	0.5
Факел (1 час, 4 *клетки* радиус)	5	0.5
Фляга (бурдюк)	5	0.5
Фонарь (луч на 10 *клеток*)	20	1
Фотоаппарат	75	1
Цифровой фотоаппарат	300	0.5
Одежда		
Деловая одежда	200	—
Зимние ботинки	100	0.5
Зимние снаряжение	200	2
Камуфляж	20	—
Повседневная одежда	20	—
Треккинговые ботинки	100	—
Еда		
Фаст-фуд	5	0.5
Рацион/паёк, готовый к употреблению	10	0.5
Рационы (5 приёмов пищи на неделю)	10	3
Ресторан	15+	—

Предметы	Цена в $*	Вес
Животные		
Лошадь	300	—
Боевая лошадь	750	—
Седло	10	5
Седло усовершенствованное	50	5
Пластинчатый бард (+3)	1250	30
Компьютеры		
GPS-навигатор	250	0.5
Коммуникатор	250	0.5
Ноутбук	1200	2
Стационарный	800	10
Системы наблюдения		
Подслушивающее устройство для сотовой связи	650	3
Телефон монтёра (*проверка Ремонта* для подключения к телефонной линии)	150	1
Прибор ночного видения		
Пассивный (нет штрафов за темноту и сумерки)	100	1
Активный (нет штрафов за плохое освещение)	2500	2
Параболический микрофон (до 200 метров)	750	2
Телефонный «жучок»	250	—
Прибор для обнаружения радиопередатчиков (устройств подслушивания)	525	0.5

**Стоимость обычных вещей зависит от мира игры и доступного уровня технологий. Например, лошадь в Средние века стоила 300$, а в наше время цена лошади составляет тысячи долларов.*

Транспортные средства

Ниже представлен список примеров наземных, водных и воздушных транспортных средств, включая военную технику вроде танков и бронированных автомобилей.

Ускорение/Предельная скорость (Уск/ПС) — *ускорение* и *предельная скорость* в *клетках* за раунд. Предельная скорость транспортных средств установлена для полей сражения (на скоростных трассах, как правило, можно удвоить скорость). Правила адаптированы для игры с использованием игрового поля. Они не отличаются абсолютной реалистичностью, но зато подходят для игры за столом. *Предельная скорость* — это обычно удвоенная крейсерская скорость для военного транспорта и учетверённая для гражданского. *Ускорение* варьируется гораздо сильнее. Ориентируйтесь на *ускорения* из таблицы «Транспорта».

Вертикальная манёвренность — относительное число, которое определяет, насколько эффективно воздушные суда набирают высоту по сравнению друг с другом. Об этом написано в «Правилах Погонь» на стр 94. Вводя в игру собственные транспортные средства, ориентируйтесь на следующую таблицу:

ВМ	Примеры
–2	Вертолёты в стиле стимпанк
–1	Транспортные средства, очень медленно набирающие высоту (гражданские вертолёты)
0	Бомбардировщики Второй Мировой, «тяжёлый» транспорт, современные вертолёты
1	Лёгкий гражданский транспорт, средние военные истребители
2	Ранние лёгкие истребители
3	Реактивные самолёты; скоростные истребители

В предыдущем варианте механики *вертикальной манёвренностью* называлось количество *клеток*, на которое поднималось транспортное средство за раунд. Используйте представленную выше таблицу, если в описаниях игровых миров встречается старая версия игромеханики.

Стойкость — прочность транспортного средства, включающая в себя его *броню* (обозначаемую в скобках). Если вместо одной величины *Стойкости* даны три, это значит, что прочность носа, бортов и кормы транспортного средства отличается. Вычисление *Стойкости* — задача непростая, так как материал может варьироваться, сильные и слабые места отличаться и т.д. Для облегчения процесса отталкивайтесь от данных, приведённых в таблице:

Вес в тоннах	Базовая стойкость
<1	6–8
2–4	9–11
5–25	11–12
26–60	13–14
61–100	15–18
100–200	19–22
Далее за каждые 100 тонн	+3–5 к Стойкости

Оценивая *броню*, берите примерную толщину металла, из которого она изготовлена, в сантиметрах и умножайте на 5. Это удобный базовый показатель. Если вам нужны более точные числа, вы их можете получить, ориентируясь на тип и качество металла, а также площадь поверхности транспортного средства, которая им покрыта, и т.д.

Экипаж и пассажиры — экипаж, плюс количество народу, которое может разместиться в данном транспортном средстве. 2+8, например, означает, что требуется 2 члена экипажа, а также можно взять на борт 8 пассажиров.

Цена — примерная стоимость транспортного средства. Военная техника не по карману большинству персонажей и закупается для государственных войск.

Примечания

Амфибии: может передвигаться не только по суше, но и по воде.

Внедорожник: каждую *клетку пересечённой местности* считайте за полторы (а не за две).

Гусеничный: пока не указано иного, считается, что все транспортные средства колёсные. *Гусеничный* транспорт может с лёгкостью преодолевать большинство препятствий типа поваленных деревьев, и для него каждая *клетка пересечённой местности* считается за 1.5, а не за 2.

Космический корабль предназначен для функционирования в открытом космосе. Если у него также есть свойство «**Атмосферный**», то этот корабль может как входить в атмосферу, так и покидать её.

Наклонная броня более эффективна. На дистанционные атаки против цели накладывается штраф –2.

Неподвижная пушка: оружие нельзя повернуть.

Оружие: указано в описании транспорта. Внимание, *скорострельность* для ракет — количество ракет, которое можно выпустить за одно *действие*.

Парящий: транспорт игнорирует большинство низких наземных препятствий и воду.

Подушки безопасности: при *проверке* урона, полученного пассажиром при аварии, вдвое уменьшите количество игральных костей (округление вниз) и уберите ещё одну.

Прибор ночного виденья (ПНВ): «Старлайт» и прочие приборы ночного виденья отменяют штрафы за *сумерки* и *темноту*.

ПРО (противоракетная оборона): некоторые реактивные самолёты и космические корабли снабжены системой ПРО: дипольные отражатели, инфракрасные и другие ложные цели. Число ПРО указывает на уровень защищённости, а не на конкретное количества отражателей или ложных целей. При использовании система ПРО добавляет +2 к *проверкам Пилотирования* в текущем раунде, но только при уклонение от ракет.

Стабилизатор: автоматизированная компенсаторная система, которая уменьшает штрафы за *ненадёжную поверхность* при *Стрельбе* из определённого орудия (как правило, главного) во время движения до –1 (обычно –2).

Стабилизатор+ полностью отменяет штраф.

Стелс: особые технологии снижения заметности накладывают штраф –4 на попытки найти транспорт при помощи систем обнаружения.

Тепловизор уменьшает вдвое штрафы за темноту (округление вниз) при атаке целей с тепловым излучением.

Тяжёлое оружие: может повредить транспортные средства с *тяжёлой бронёй*.

Тяжёлая броня: только *тяжёлое оружие* может нанести повреждения этому виду транспорта, вне зависимости от *проверок* урона. Таким образом, даже самым метким выстрелом из пистолета не взорвёшь танк. Танк с *тяжёлой бронёй* получает вдвое меньше урона от столкновения с препятствиями и транспортными средствами, у которых нет *тяжёлой брони*.

Наземный транспорт

Транспорт	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры	Цена в $	Примечания
Гражданский транспорт					
Конный экипаж	Шаг животного	10 (2)	1+3	1-3 тыс +	См. лошадь в «Бестиарии»
Авто нач. XX в.	5/16	8 (2)	1+3	1000	«Ford Model T» и т. п.
Мотоцикл	20/36	8 (2)	1+1	3000	Уличный мотоцикл
Кроссовый мотоцикл	15/32	8 (2)	1	2000	+4 Стойкость к прыжкам; Внедорожник
Автомобиль B класса	10/36	10 (3)	1+3	5–14 тыс +	Лада Калина, Chevrolet Aveo
Автомобиль C класса	20/40	11 (3)	1+4	20–60 тыс +	Подушки безопас., Элементы роскоши
Внедорожник	20/40	14 (3)	1+7	20–60 тыс +	Элементы роскоши, Внедорожник
Спортивное авто	30/56	10 (3)	1+3	15–300 тыс +	От Мустангов до Ламборджини
Тягач	5/30	16 (4)	1+1	150-300 тыс +	Стойкость прицепа 14 (2)
Военный транспорт времён Второй Мировой Войны					
Jeep	10/40	7 (1)	2+3	Военное	Внедорожник
Вооружение: M250-мм в кузов					
M4 Sherman	5/12	21/16//16 (9/4/4)	5	Военное	Тяжёлая броня, Стабилизатор, Гусеничный
Вооружение: американская танковая пушка 75-мм M3, два пулемёта M1919, пулемёт M212.7-мм на командирском люке					
M5A1 Stuart	5/14	15/13/13 (5/3/3)	4	Военное	Тяжёлая броня, Стабилизатор, Гусеничный
Вооружение: американская танковая пушка 37-мм, спереди пулемёт M1919 и M212.7-мм на командирском люке					
Churchill VII	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Военное	Тяжёлая броня, Гусеничный
Вооружение: американская танковая пушка 40-мм, два пулемёта Besa MG					
Daimler	10/18	11/11/11 (1/1/1)	2+3	Военное	Тяжёлая броня, Внедорожник
Вооружение: британская противотанковая пушка «Двухфунтовка», пулемёт Besa MG					
T-34/76	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Военное	Тяжёлая броня, Гусеничный
Вооружение: советская танковая пушка 76-мм, два 7.62-мм пулемёт ДТ					
БА-64Б	5/20	12/11/11 (2/1/1)	2	Военное	Тяж. броня, Наклонная броня, Гусеничный
Вооружение: 7.62-мм пулемёт ДТ					
SDKfz 234/2 (Пума)	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	Военное	Тяжёлая броня, Внедорожник
Вооружение: 50-мм пушка, пулемёт MG34					
PzIVJ	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Военное	Тяжёлая броня, Гусеничный
Вооружение: немецкая пушка 75-мм, два пулемёта MG34					
PzVI Тигр	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Военное	Тяжёлая броня, Гусеничный
Вооружение: немецкая пушка 88-мм, два пулемёта MG34					
Совеменный боевой транспорт					
M1A1 Abrams	10/48	77/58/29 (60/41/12)	4	Военное	Тяжёлая броня, Стабилизатор, Гусеничный
Вооружение: 120-мм пушка, два пулемёта M60MG, пулемёт MG 12.7-мм на командирском люке					
M2 Bradley	10/27	16/15/14 (4/3/2)	3+7	Военное	Тяжёлая броня, Стабилизатор, Гусеничный
Вооружение: 25-мм автоматическая пушка, ПТРК TOW					
ОБТ T-72	10/40	61/31/26 (45/15/10)	3	Военное	—
Вооружение: 125-мм пушка, 7.62-мм пулемёт ПК, НСВ-12,7-мм на командирском люке					
ОБТ T-80	10/44	66/35/26 (50/19/10)	3	Военное	—
Вооружение: 125-мм пушка, 7.62-мм пулемёт ПК, НСВ-12,7-мм на командирском люке					
БТР 70	7/40	15/14/14 (3/2/2)	2+8	Военное	Амфибия, Внедорожник
Вооружение: 14.5-мм КПВТ (аналог см. MG) и 7.62-мм ПК в башне					
Военный транспорт будущего					
Парящий танк	8/32	116/96/76 (100/80/60)	3	Военное	Тяжёлая броня, Парящий,ПНВ, Стабилизатор+
Вооружение: 100МВт лазер и 20МВт импульсный лазер					
Парящий БТР	10/30	75/60/60 (60/50/50)	2+12	Военное	Тяжёлая броня, Парящий, Стабилизатор+
Вооружение: 20МВт импульсный лазер					

Воздушный транспорт

Транспорт	Уск/ПС	Стойкость	Экипаж	Цена в $	Примечания
Гражданская авиация					
Вертолёт	20/50	11 (2)	1+3	500 тыс +	Маневренность –1
Cessna Skyhawk	20/48	12 (2)	1+3	150 тыс +	Маневренность 1
Биплан	10/30	11 (1)	1	150 тыс +	Маневренность 0
Learjet	25/200	14 (2)	2+10	20 млн +	Маневренность 3
Космический шаттл	70/800	16 (4)	1+40	250 млн +	Маневренность 3
Воздушный транспорт времён Второй Мировой Войны					
P-47 Thunderbolt	20/172	14 (2)	1	Военное	Маневренность 1
Вооружение: 8 пулемётов MG .50 калибра					
P-51 Mustang	20/175	13 (2)	1	Военное	Маневренность 2
Вооружение: 6 пулемётов MG .50 калибра					
B-17 Flying Fortress	5/126	17 (2)	10	Военное	Маневренность –1
Вооружение: 2 пулемёта MG .50 калибра на носовой турели, 2 пулемёта MG .50 калибра на верхней башне, 2 пулемёта MG .50 калибра на подфюзеляжной турели, 1 пулёмет MG .50 калибра на борту слева и справа, бомбы					
Spitfire Mk IIA	15/145	10 (1)	1	Военное	Маневренность 1
Вооружение: 8 пулемётов MG 3.03					
Japanese Zero	20/140	12 (2)	1	Военное	Маневренность 1
Вооружение: 2 шт. MG 7.7, 220-мм пушки					
Messerschmitt Bf.109	20/140	11 (2)	1	Военное	Маневренность 1
Вооружение: 20-мм пушка, 213-мм пулемёта MG					
Современный военно-воздушный транспорт					
UH-1 (Huey)	15/48	14 (2)	4+12	Военное	Маневренность 0
Вооружение: 2 x M60 MG					
AH-64 Apache	20/60	16 (4)	2	Военное	Маневренность 0, ПНВ
Вооружение: 30-мм пушка, 16 ракет Hellfire					
AV-8B Harrier	20/180	15 (3)	1	Военное	Маневренность –1 при вертикальном взлёте 2, как истребитель
Вооружение: 25-мм пушка, 2 ракеты Sidewinder, бомбы					
F-15 Eagle	50/700	16 (4)	1	Военное	Маневренность 4, ПНВ
Вооружение: 20-мм пушка, 4 ракеты Sidewinder, 4 ракеты Sparrow, бомбы					
Су-27	40/625	16 (4)	1	Военное	Маневренность 4, ПНВ
Вооружение: 30-мм пушка, 4 ракеты Sidewinder (советский эквивалент)					

Водный транспорт

Транспорт	Уск/ПС	Стойкость	Экипаж	Цена в $	Примечания
Гребная лодка	1/2	8 (2)	1+3	500	—
Гоночный катер	20/40	10 (2)	1+3	60 тыс +	—
Малая яхта	2/10	13 (2)	1+9	500 тыс +	—
Судно на подводных крыльях	4/13	15 (3)	1+9	400 тыс +	Может носить различное вооружение
Торпедный катер	3/10	13 (2)	10	Военное	Тяжёлая броня
Вооружение: MG .50 калибра (нос), MG .50 калибра (корма), 4 торпедных аппарата (нос)					
Патрульный катер	3/12	15 (4)	4	Военное	Тяжёлая броня
Вооружение: MG .50 калибра: 2 (нос), MG M60: 2 (левый и правый борта), MG .50 калибра (корма)					
Галеон	2/6	20 (4)	20+80	300 тыс +	Тяжёлая броня
Вооружение: 46 пушек					
Галера	2/8	19 (4)	20+100	150 тыс +	Тяжёлая броня, Уск/ПС: 1/3 под парусом
Вооружение: катапульта					

2010

Глава третья: Правила игры

«Дневник авантюриста» предлагает простые удобные правила для ваших приключенческих историй. В этой главе мы расскажем, как осуществляются *проверки*, а также как провести сражение Быстро, Весело и Брутально!

Дикие карты и статисты

Ваш герой (персонаж игрока), значимые союзники, злодеи и чудовища собирательно названы **дикими картами**. У *диких карт* возможности немного шире, и положить их на обе лопатки немного сложнее. Обычно они продуманы лучше, чем третий стражник слева, очередной помощник злодея или молчаливый лакей — персонажи второго плана, которые названы *статистами*.

Дикие карты отмечены каким-нибудь символом перед именем, например:

¤ Весёлый Джек

Чаще всего, символы заимствуются из соответствующего игрового мира. Череп с костями — для игры о пиратах мира «50 саженей», лицо главного пуританина — в Соломоне Кейне®. В общем символ перед именем означает, что персонаж — *дикая карта*.

Ведущий определяет, какие персонажи помимо ваших являются *диким картами*. Глава городской стражи может и не быть *дикой картой*, но глава городской стражи Гримлок — ветеран многих войн и один из ключевых персонажей вашей кампании — безусловно таковой является.

Дракон Скыч — тоже *дикая карта*, а трое каких-то молодых дракончиков — нет. Вы поймёте разницу между *диким картами* и *статистами*, когда дочитаете эту главу. Если коротко:

- *Дикие карты* могут получить несколько *ранений*.
- *Дикие карты* всегда бросают *дикий кубик* вместе с игральной костью, соответствующей *параметру*, во время всех *проверок* и из двух результатов выбирают лучший.

Проверки параметров

Чтобы применить *характеристику* или *навык*, бросьте соответствующую игральную кость. Если результат 4 или выше (по умолчанию **сложность всех** *проверок* **равна 4**), действие успешно. К примеру, если *Сила* персонажа — d6, то он бросает соответствующий кубик. При результате 4 или выше ему удаётся задуманное.

† **Модификаторы:** обстоятельства влияют на результат. Например, стрельба в цель, которая находится очень далеко, или поиск хорошо спрятанной улики — задачи не самые тривиальные. Некоторые *действия* типа *дистанционных атак* имеют стандартные модификаторы. Модификаторы для более частных и специфических случаев (попытка заметить засаду, подслушать разговор за дверью и так далее) определяются ведущим.

Что-то простое, например, поиск следов на раскисшей глине, даёт преимущество +2 к *проверкам* соответствующего *навыка*. Трудное, вроде поиска следов при свете факела, осуществляется со штрафом –2. Очень трудное (поиск следов под проливным дождём) — со штрафом –4.

Взрывной бросок

Все *проверки параметров* и урона могут не ограничиться одним броском. Если вы получили максимум на игральной кости (6 на d6, 8 на d8 и т. д.), нужно сделать ещё один бросок и прибавить его результат к предыдущему. Это **взрывной бросок**. Все модификации к броску применяются после суммирования результатов.

Подъёмы

В некоторых случаях важен не только *успех* при *проверке параметра*, но и его масштаб. Каждые 4 пункта сверх *сложности* — это *подъём*. Если персонажу нужно, чтобы выпало не меньше 4 для того, чтобы попасть в противника, а у него выпало 11, это и есть *подъём* (у него было бы два *подъёма*, если бы выпало 12). Количество *подъёмов* определяется после применения модификаторов.

Неумелые попытки

Если персонаж не обладает каким-либо *навыком*, но хочет его применить, он бросает d4 и вычитает 2 из результата. *Дикая карта* бросает также *дикий кубик* и из результата вычитает 2. Ведущий может решить, что без длительных тренировок и обучения персонаж не имеет шансов на успех при применении специфических *навыков* (например, хирургия или пилотирование самолётов).

Встречные проверки

Сложность проверок некоторых *навыков* иногда зависит от противодействия оппонента. Если, например, два персонажа схватили один и тот же артефакт и хотят его отобрать друг у друга, они осуществляют *проверку Силы* и сравнивают результат.

Когда осуществляется **встречная проверка**, первым результат *проверки параметра* должен сообщить нападающий. Если он хочет потратить *фишку* (смотрите следующую тему), он должен сделать это сразу. Если он доволен результатом, наступает очередь его противника. Побеждает персонаж с более высоким результатом *проверки*. Если результаты равны, то оппоненты продолжают бороться на равных.

Победитель считает результат противника *сложностью* броска, если нужно уточнить количество *подъёмов*.

Совместные проверки

Бывает, что персонажи хотят объединить свои усилия и помочь другу в выполнении какого-нибудь срочного дела. Если несколько персонажей собираются работать совместно (а ведущий допускает, что данная работа может быть выполнена совместно), персонаж, которому нужна помощь, осуществляет *проверку* соответствующего *навыка* и добавляет +1 к результату за каждый успех и *подъём* при *проверке* того же *навыка* у товарищей. Максимальный бонус, который персонаж может получить, составляет +4. Однако это не относится к *проверкам Силы*, бонус к которым может расти без ограничений.

Персонаж не может участвовать в *совместной проверке*, если у него нет соответствующего *навыка* (например, персонаж не может помочь управлять кораблём, если у него нет *навыка Судовождения*).

Групповые проверки

Когда возникает необходимость осуществить *проверку параметра* для группы *статистов* вне боевой ситуации, бросьте игральную кость, соответствующую *параметру*, и *дикий кубик*. Выберите лучший результат. Это и будет общий результат группы. Таким образом, вам не придётся осуществлять *проверку страха* для каждого статиста, увидевшего дракона, или, например, один неуклюжий солдат не сорвёт секретную операцию, в которой было задействовано ещё 49 его товарищей.

Дикий кубик

Статисты бросают одну игральную кость, как это описано выше. *Дикие карты* при *проверках навыков* или *характеристик* бросают сверх того ещё и d6, после чего из двух результатов выбирают лучший. Правила по *взрывному броску* распространяются на *дикий кубик* (см. выше *взрывной бросок*).

† **Критический провал:** обратная сторона медали такова, что два очка (две единицы) на костях — это полный провал. Ведущий должен придумать для персонажа крупную неприятность. Такую цену назначает Судьба за право быть героем.

Пример: *Бак Сэвадж — путешественник и искатель приключений — столкнулся с группой служителей тёмного культа, в чьих глазах читалось безумие. У Бака навык Стрельбы d10, и помимо d10 он бросает дикий кубик d6. На диком кубике выпало 4, но на d10 – 10, то есть получился взрывной бросок. Бак откладывает дикий кубик и вновь бросает d10. И снова 10, и снова взрывной бросок! Затем он вновь бросает d10 и получает 3. Результат: 10+10+3 = 23!*

Фишки

Удача может отвернуться от вас в самый неподходящий момент, и на игральных костях выпадет совсем не тот результат, который вам так нужен. Но даже в этом случае ещё не всё потеряно, и вы можете повлиять на судьбу вашего персонажа.

Каждый игрок начинает сессию с тремя **фишками**, которые позволяют повлиять на неумолимую судьбу.

Ведущий может выдавать дополнительные *фишки* за непревзойдённый стиль игры, преодоление тяжелейших препятствий, оригинальный подход к решению проблемы, остроумную реплику и другие запоминающиеся действия (рекомендации о том, как и кого награждать *фишками*, можно найти в разделе для ведущего на стр 129).

Вы можете потратить *фишку* для того, чтобы заново бросить игральные кости при *проверке параметров*. Можно тратить *фишки* и перебрасывать игральные кости, пока запас *фишек* не иссякнет, а потом выбрать лучший результат. Например, если при первой *проверке* вы получили 5, а *фишка* вам принесла лишь 4, то вы можете выбрать первый результат.

Фишки нельзя тратить на *проверки* урона (если герой не обладает *чертой Беспощадный*). На эффекты из таблиц они тоже не влияют. *Фишки* можно использовать только при *проверках параметров*.

Проверка на прочность: *фишку* можно потратить на спасение собственной шкуры. Так что используйте их разумно. Читайте подробнее о *проверке на прочность* в разделе об уроне.

Фишки ведущего

В начале каждой сессии ведущий берёт себе по одной *фишке* за каждого персонажа игрока. Он может тратить их на любое действие своих злодеев в процессе игры.

Каждый персонаж ведущего, являющийся *дикой картой*, получает две *фишки* на сессию. При помощи этих *фишек* и *фишек* из общего пула *дикие карты* могут спасать свои злодейские шкуры, но они не могут делиться своими *фишками* с другими персонажами ведущего. У ведущего, как и у игроков, в конце сессии неиспользованные *фишки* «сгорают».

В качестве фишек можно использовать камешки, монетки, покерные фишки или любые другие небольшие предметы.

Сражение

Жестокость является неотъемлемым элементом многих игровых миров, идёт ли речь о залитых кровью равнинах Марса или усеянных телами полях сражений Второй Потусторонней Войны. Мы рекомендуем для наглядности использовать миниатюры, чтобы игроки понимали, что находится вокруг. Если миниатюры вас не устраивают, смотрите стр. 69.

† **Расстояние:** предполагается, что вы используете игровое поле или специальный ландшафт и стандартные 28мм миниатюры. Именно поэтому дистанции перемещения и стрельбы даны в *клетках*. Если вам нужно получить реальную дистанцию, то считайте, что каждая *клетка* соответствует 2 метрам. Если вам нужна другая шкала для описания крупных сражений вроде затяжного обмена дальнобойными выстрелами между двумя танковыми дивизиями, просто присвойте *клеткам* более удобные в конкретной ситуации значения.

† **Время в бою:** игровое время в бою делится на раунды по шесть секунд. Десять раундов — одна минута.

Союзники

Статисты — союзники персонажей игроков — управляются в бою игроками, а не ведущим. Это очень важный момент, поскольку многие игровые миры подразумевают наличие дружественных банд квалифицированных наёмников, товарищей-пехотинцев или верных вассалов, и игра выстроена таким образом, чтобы у игроков была возможность управлять ими легко и быстро. Игрок решает и действует за союзника, независимо от того, имеет ли его персонаж какое-либо влияние на этого союзника или нет. Такая система позволяет вовлекать в процесс всех игроков, даже если не все персонажи участвуют в битве, и помогает сделать большое сражение простым и захватывающим для каждого.

Конечно, в случае необходимости ведущий может брать *статистов* на себя, но с опытными игроками этого обычно не требуется. Несколько подсказок ведущему по работе с союзниками вы найдёте на странице 100.

Инициатива

Действие должно быть быстрым и брутальным, если речь идёт о «Дневнике авантюриста». Для того, чтобы ведущий мог уследить за тем, кто и в каком порядке ходит (и добавить при этом элемент случайности), то есть определить инициативу персонажей, используется колода карт с двумя джокерами.

Сдайте карты (*карты действия*) следующим образом:

- Каждый персонаж игрока получает одну карту. У всех союзников, действия которых определяет получивший эту карту игрок, будет такая же инициатива.
- Каждая группа персонажей ведущего — все зомби, все волки и т. д. — получает одну карту на всю группу.

Как именно делятся персонажи ведущего на группы, решает сам ведущий. Поделить 30 зомби на 5 групп по шесть — да запросто. Ваша цель — сделать сражение быстрым, захватывающим и простым. *Дикие карты* и другие исключительные персонажи обычно получают собственную *карту действия*.

† **Тасовка:** тасуйте колоду в конце каждого раунда, во время которого был сдан джокер.

† **Большие компании:** в очень больших компаниях, или если ограничено время, ведущий может сдать по одной карте каждой стороне (героям и злодеям). Во время хода героев начните с кого-нибудь и действуйте по очереди. Это существенно ускорит сражение, если вам, конечно, скорость важнее, чем строгий порядок действий. Если один из персонажей обладает *чертами Стремительный* или *Хладнокровный*, то эти *черты* распространяются на всю группу, но только один раз.

Обратный отсчёт

После сдачи карт ведущий начинает раунд и произносит названия карт от туза до двойки. Каждая группа заявляет своё действие, когда ведущий называет соответствующую карту.

† **Ничья:** если кто-то получил карты одинакового достоинства, порядок хода определяются по старшинству мастей: пики, червы, бубны, трефы.

Джокеры

Персонаж, которому достался джокер, может ходить в любой момент раунда и даже *прерывать действие* другого персонажа. Он также добавляет +2 ко всем *проверкам параметров* в этом раунде и +2 к урону.

Готовность к бою

Персонаж может не вступать в бой на своей инициативе, а подождать, что будет дальше, чтобы сориентироваться в ситуации, и оставаться *наготове*. Он сможет сделать свой ход позже в этом же раунде, если захочет. Персонаж остаётся *наготове*, пока не реализует свой ход. Если персонаж остаётся *наготове*, когда начинается новый раунд, он не получает *карту*.

Если персонаж, который был *наготове*, в результате действий другого персонажа оказался в *шоке*, то его ход наступает сразу же после хода обидчика.

† **Прерывающие действия:** если персонаж, будучи *наготове*, хочет прервать чьё-то *действие* (даже оппонента, который тоже *наготове*), он и его противник осуществляют *встречную проверку Ловкости*. Чей результат выше, тот и ходит первым. В случае ничьи они действуют одновременно.

Застать врасплох

Зачастую сражения начинаются до того, как все действующие лица успели подготовиться. Засада, неожиданная измена или ловушка дают одной стороне конфликта значимое преимущество в бою над другой.

Нападающая сторона не получает *карт* инициативы и начинает бой в статусе *наготове*. Жертвы неожиданной атаки должны осуществить *проверку Внимания*. Персонажи, прошедшие *проверку* успешно, получают *карты действия* и вступают в бой. При *провале* персонажи не получают *карт действия* до следующего раунда.

Примечание — карты действий

Иногда новичков смущает инициатива на картах. В предыдущих редакциях мы предлагали систему использования игральных костей, но, честное слово, карточная система работает и является куда более увлекательной. Если для вас она в новинку, опробуйте её.

Это же так волнующе, когда у вашего персонажа вышел джокер или, скажем, дама, а у жаждущего его крови монстра — валет. Инициатива на картах — один из ключевых элементов игры. Достаточно один раз попробовать, чтобы понять, насколько эта система удобна, особенного когда нужно отслеживать масштабные сражения.

Игры без миниатюр

Дистанция стрельбы оружия, скорость движения персонажей и транспорта и даже *шаблоны* подразумевают использование миниатюр. Поэтому все измерения приведены в *клетках*, а не в метрах или километрах в час.

Но далеко не всегда есть желание раскладывать игровое поле и расставлять на нём миниатюры. Именно для таких ситуаций были введены следующие допущения:

† **Дистанция:** ведущий просто должен решить, на каком расстоянии находится цель. Большинству привычнее представлять дистанцию в метрах. Помните, что каждые два метра — это одна *клетка* на игровом поле. Так что если цель в 10 метрах, это соответствует пяти *клеткам*.

† **Шаблоны:** не расставив миниатюры, достаточно сложно понять, сколько оппонентов подвергнутся атаке с большой площадью поражения (вроде взрыва гранаты). Для простоты считайте, что *малый шаблон* поражает 1d3 (1d6/2) противников, *средний* или *конусный* — 2d4, *большой* — 2d6. Союзники, находящиеся в *области поражения*, неважно, сражаются они с противниками или же просто стоят рядом с ними, также получают урон от атаки, если эта атака не была осуществлена с *подъёмом*.

Перемещение

Персонаж может покрыть расстояние, соответствующее его *Шагу* (обычно 6 *клеток* для людей), за один раунд. Это *свободное действие*, не налагающее штраф на другие действия вроде *Провокации* или *Стрельбы*.

† **Падение навзничь:** персонаж может упасть *навзничь* в любой момент своего хода. Если персонаж хочет встать и пойти в том же раунде, его *Шаг* в этом раунде сокращается на 2. Преимущества *падения навзничь* смотрите на стр. 78.

† **Пересечённая местность:** такая местность (снег, грязь, скользкие склоны) вынуждает персонажей двигаться медленнее. Во время передвижения по *пересечённой местности* считайте каждую *клетку* за две.

† **Ползком**: персонаж может проползти 2 *клетки* в свой ход. Если в него стреляют, считается, что он лежит *навзничь*.

† **Пригнувшись**: пригнувшись, персонаж может передвигаться на половину своего Ш*ага*. Пригибаясь, можно бежать (после *проверки бега* результат делится на два). Дистанционные атаки по пригнувшемуся персонажу осуществляются со штрафом –1.

† **Прыжок:** Персонаж может прыгнуть на одну *клетку* по горизонтали с места и до двух *клеток* с разбегу. Успешная *проверка Силы* даёт дополнительную *клетку*.

Бег

Персонаж может пробежать дополнительные d6 *клеток* в течение своего хода, если захочет. За *действия* на *бегу* персонаж получает штраф –2 (стандартный штраф за *несколько действий*).

† **Групповые проверки бега:** если речь идёт о группе персонажей ведущего, злодеев или монстров, ведущий или контролирующий её игрок осуществляет одну *проверку бега* для всей группы. Это простой и удобный способ сберечь немного времени в пылу сражения.

Действия

Персонажи предпринимают *действия* каждый раунд, когда выходит их *карта*. Персонаж может переместиться (см. «Перемещение») и предпринять одно обычное *действие*: атаковать, бежать, колдовать и т. д. без штрафа.

Наиболее распространёнными *действиями* являются *поединок воли*, применение той или иной *силы*, использование *навыков Стрельбы* и *Драки*. Всё это будет раскрыто подробнее на следующих страницах.

Простые *действия* — выхватить меч или достать из кармана необходимый предмет — занимают один раунд. Более сложные *действия* — зажечь факел или найти мелкий предмет на самом дне рюкзака — могут потребовать нескольких раундов (например, 1d6). *Сложность действий* определяет ведущий.

† **Подготовка оружия:** чтобы выхватить оружие, обычно требуется целый раунд, но если персонаж захочет, он может сделать это быстрее. Тем не менее, это *действие*, и оно влечёт за собой штраф –2 (за несколько *действий*) при *проверке атаки* персонажа.

Чтобы выхватить сразу два пистолета или извлечь оружие из труднодоступного места (из кобуры на голени или из-под пальто, например), расчехлить громоздкую винтовку или ружьё, нужно осуществить *проверку Ловкости*. Если *проверка* провалена, значит, оружие персонаж вытащил, но атаковать в этом раунде не успевает. При *успехе* персонаж может атаковать в этом же раунде, но со штрафом –2.

Несколько действий

Персонажи могут совершать несколько *действий* в один раунд, например, запугивать и отстреливаться из дробовика; бежать и отбиваться; стрелять из двух пистолетов или орудовать двумя ножами.

При совершении нескольких *действий* в раунд стоит помнить два важных правила: количество выстрелов из одного оружия за один раунд не может превышать его *скорострельность*.

- При использовании *навыка Драка* персонаж не может атаковать одним предметом оружия больше одного раза в раунд.

Персонаж не может совершить одно и то же *действие* дважды в раунд: нельзя осуществить две *проверки Запугивания* или прочесть два заклинания. Однако можно атаковать с помощью *навыков Стрельбы* и *Драки*, если у персонажа револьвер в одной руке и нож в другой, и в это же время можно провоцировать оппонента. Можно провести две *атаки* в ближнем бою только, если у персонажа по ножу в каждой руке (или если у него есть *черта Боевая ярость*).

Каждое дополнительное *действие* накладывает штраф –2 на все *проверки*. Например, если персонаж хочет выстрелить из пистолета, который он держит в одной руке, и нашинковать ближайшего врага мечом, который он держит в другой, на обе *проверки* налагается штраф –2. Если же он хочет, помимо этого, осуществить *поединок воли*, то на все действия налагается штраф –4.

Дикие карты бросают *дикий кубик* при каждой *проверке*, как обычно.

Персонаж может осуществлять все эти *действия* в любой точке движения, по-прежнему получая штраф за *несколько действий*. Звучит немного сложно: можно выстрелить, продвинуться на пару *клеток*, а затем спровоцировать врага, получив штраф –2 на оба *действия*. И это при том, что придётся ещё высчитывать результат *Провокации*, так что удостоверьтесь, что игрок заявил оба *действия* до того, как высчитывать результат хотя бы одного.

Свободные действия

Некоторые мелкие *действия* осуществляются без штрафов. Бросить короткую фразу или две, переместиться на полный *Шаг*, упасть *навзничь*, выдержать *встречную проверку*, уронить предмет — всё это примеры *свободных действий*.

Дикий кубик

Одно *действие* **— один** *дикий кубик*: даже если *дикие карты* бросают несколько игральных костей для *проверки* одного *действия*, например, стрельбы из автоматического оружия, *дикий кубик* всегда один. Воин в *Боевой ярости* также бросает две игральные кости для *проверки навыка Драки* и один *дикий кубик*. Он может использовать результат, выпавший на *диком кубике*, вместо одного из результатов, выпавших на костях, соответствующих *навыку* Драки. *Дикий кубик* не даёт никаких дополнительных *действий* или преимуществ.

Атаки

Быстрый, брутальный и захватывающий бой — ключевой элемент системы «Дневника авантюриста».

Вот, что нужно знать, чтобы истребить врагов и остаться в живых.

Атаки в ближнем бою

Сложность попадания по противнику соответствует его *Защите* (2 + половина *навыка Драка*. Или просто 2 при отсутствии этого *навыка*).

† **Дополнительный урон:** если атака прошла с *подъёмом*, добавьте к урону 1d6, на который распространяется правило *взрывных бросков*, как на любые *проверки* урона.

Дистанционные атаки

Навык Стрельбы охватывает все виды оружия — хоть пистолет, хоть ракетную установку. Базовая *сложность* для поражения цели на *ближней дистанции* составляет 4. *Проверки стрельбы* на *средней дистанции* осуществляются со штрафом –2, а на *дальней* — со штрафом –4.

† **Дополнительный урон:** если атака прошла с *подъёмом*, добавьте к урону 1d6, на который распространяется правило *взрывных бросков*.

Модификаторы дистанции

Дистанция	Модификатор
Ближняя	—
Средняя	–2
Дальняя	–4

† **Скорострельность (Ск.):** *скорострельность оружия* — максимальное количество выстрелов, которое можно произвести из конкретного оружия в течение раунда. Число *скорострельности* указывает, сколько нужно бросить игральных костей, соответствующих *навыку Стрельбы*, при использовании данного оружия. Стоит помнить, что все эти кости бросаются одновременно, и эта *проверка* считается одним *действием*. Пистолет со *Ск.* 2, к примеру, даёт персонажу возможность бросить две кости, соответствующие *Стрельбе*, и стрелять по двум разным целям.

Пистолет-пулемёт со *Ск.* 3 позволяет игроку бросить три кости, соответствующие *Стрельбе*, и поразить вплоть до трёх целей. В зависимости от желания игрока, выстрелы могут поразить от одной до трёх целей, но все три игральные кости, соответствующие *Стрельбе*, должны быть брошены одновременно. Например, стрелок с узи не может сделать один выстрел, потом переместиться, а потом произвести оставшиеся выстрелы.

При *проверке Стрельбы дикие карты* бросают один *дикий кубик*. Соответственно, результатом, выпавшем на диком кубике, можно заменить результат лишь одного выстрела.

Пример: *Спецагент стреляет из пистолета-пулемёта (Ск. 3) в двух террористов. Агент — дикая карта с навыком Стрельбы d8, — так что он бросает 3d8 и один дикий кубик d6. Игрок решает направить два выстрела в ближайшего террориста, а один — в оставшегося. Он бросает вначале два d8 для ближайшего террориста, а затем — третий d8 для того, который стоит дальше. Также он бросает дикий кубик. Два броска обеспечили ему два попадания, третий бросок — промах. Но у него остался дикий кубик, на котором выпал успех. Спецагент заменяет проваленный бросок результатом, выпавшем на диком кубике, и получает свой максимум — три метких выстрела (поскольку скорострельность данного оружия равна 3).*

† **Укрытие:** атакующие получают штраф, если пытаются поразить цель в укрытии.

- **Лёгкое укрытие:** персонажи вычитают 1 из *проверок атаки*, если скрыта половина цели или менее.
- **Среднее укрытие:** штраф возрастает до –2, если более чем половина цели скрыта. Это обычный штраф при атаке персонажа, лежащего *навзничь* (см. «Навзничь»).
- **Надёжное укрытие:** штраф составляет –4, если видно лишь незначительную часть цели (навзничь за деревом, укрылся за высокой стеной, выглядывает из-за угла здания и т. д.)
- **Почти полное укрытие:** попытки поразить цель, которая укрыта почти полностью (например, попытка попасть в цель, находящуюся в крепости, через бойницу), осуществляются со штрафом –6.

† **Освещение:** поразить плохо освещённую цель сложнее, чем поразить ту же цель при нормальном освещении. Штрафы за плохое освещение:

- **Сумрак:** сумерки, лёгкий туман, ночь при полной луне и так далее налагают штраф –1 на все атаки.
- **Темнота:** обычная ночь с месяцем и звёздами. На атаки налагается штраф –2, и цели видны лишь в пределах 10 *клеток*.
- **Абсолютная темнота:** в полной темноте цель не видна вообще. Но если персонаж примерно представляет, где находится его цель (жертва произвела шум, находится в ограниченном пространстве или лезвие её ножа предательски блеснуло), он может атаковать со штрафом –4.

† **Стрельба наугад:** иногда персонаж пытается стрелять в цель, о местоположении которой он может только догадываться. В таком случае атакующий должен осуществить *проверку Стрельбы* со штрафом –4. При *успехе* цель может осуществить простую *проверку Маскировки*, чтобы проигнорировать *атаку* (выстрел не достиг цели). На *проверку Маскировки* налагается штраф –2 при *Ск.* 3 и выше.

Урон

После успешного удара или выстрела атакующий осуществляет *проверку* урона. *Дистанционное* оружие наносит фиксированный урон, как это указано в разделе «Снаряжение». Большинство пистолетов, например, наносят урон 2d6.

Холодное оружие наносит количество урона, равное *Силе* атакующего, плюс урон, характерный для данного оружия. Варвар с *Силой* d12 и длинным мечом (урон d8) бросает d12+d8. Несмотря на то, что *Сила* используется для определения количества урона в *ближнем бою*, это не является *проверкой параметра*, соответственно, *дикие карты* не добавляют *дикий кубик* к броску и не могут тратить *фишки*, даже если они не вполне довольны результатом.

Взрывной бросок применим для всех *проверок* урона.

† **Урон в рукопашном бою без оружия:** при нанесении повреждений голыми руками для *проверки* урона бросают игральную кость, соответствующую *Силе* персонажа.

† **Дополнительный урон**: умело проведённые атаки чаще задевают жизненно важные органы и наносят больше урона. Если у персонажа *подъём* при *проверке* атаки (количество *подъёмов* не имеет значения), он добавляет к финальному результату +1d6. *Взрывной бросок* разрешён!

Нанесение урона

Урон, нанесённый при атаке, сравнивается со *Стойкостью* жертвы, как при обычной *проверке параметров* (но в отличие от *проверки параметров*, нельзя тратить *фишки* на улучшение результата). При успехе жертва в *шоке*. За каждый *подъём* сверх успеха жертва получает *ранение*.

† **Успех:** персонаж в *шоке*. Если персонаж уже был в *шоке*, то он получает *ранение* и остаётся в *шоке*. Персонаж может быть введён в *шок поединком воли* или иным *манёвром*, но *ранения* наносятся только при помощи физической атаки.

† **Подъём:** персонаж в *шоке* и получает по *ранению* за каждый *подъём*, независимо от того, был ли он в *шоке* до этого.

Пример: *Варвар ударил людоеда, Стойкость которого равна 11. Друг варвара плут успел до этого оскорбить монстра, использовав навык Провокация (это был поединок воли, см. стр. 78), поэтому монстр уже в шоке.*

Если варвар наносит урон 11–14, то это успех, который сулил бы людоеду шок, если бы тот и так уже не был в шоке. Соответственно, монстр остаётся в шоке и получает ранение.

Если варвар наносит урон 15+, то есть с одним подъёмом или больше, то людоед получает количество ранений, соответствующее количеству подъёмов. Если после этого монстр остаётся жив, то он по-прежнему в шоке.

Последствия урона

Урон влечёт за собой три последствия: *шок*, *ранение* и состояние *при смерти*.

Шок

Если урон был нанесён с простым успехом (урон равен *Стойкости* или превышает её не больше, чем на 3), то жертва в *шоке*. В этом случае персонаж потрясён, растерян, шокирован. Его не оглушили, но пока он подавлен настолько, что должен проявить характер, если хочет действовать дальше.

Во время своего следующего *действия* персонаж должен попытаться выйти из этого состояния. Для этого он осуществляет *проверку Характера*.

- **Провал**: персонаж по-прежнему в *шоке*. Он может предпринимать только *свободные действия* (см. стр. 70).
- **Успех**: персонаж вышел из *шока*, но он по-прежнему может предпринимать только *свободные действия*.
- **Подъём**: персонаж вышел из *шока* и может нормально действовать.

† **Использование фишек:** В любой момент игрок может потратить *фишку*, чтобы выйти из *шока*. В свой раунд он может действовать так же, как если бы получил *подъём* при *проверке Характера*.

Ранения

Каждый *подъём* при *проверке* урона наносит *ранение*.

Раненые *статисты* выбывают из игры. Они мертвы, серьёзно ранены или иным образом выведены из боя.

Дикие карты могут получить три *ранения* и продолжить сражение. Но если после этого *дикая карта* получает ещё одно *ранение*, она считается *при смерти* (см. ниже). Никто не может получить более трёх *ранений*. Если урон оказывается выше, то считается, что персонаж получил три *ранения* и сразу же перешёл в состояние *при смерти* (см. ниже).

† **Штрафы за ранения:** каждое *ранение*, которое получает *дикая карта*, накладывает штраф –1 на *Шаг* (обратите внимание, что величина *Шага* не может опуститься ниже 1) и на все дальнейшие *проверки параметров*. Например, персонаж с двумя *ранениями* получает штраф –2 к *Шагу* и всем *проверкам параметров*.

† **Будьте последовательны:** иногда персонажи получают сразу несколько попаданий за раунд. Каждую *проверку* урона при этом следует осуществлять отдельно. И переходить к следующей *проверке* стоит только тогда, когда закончены все подсчёты, касающиеся предыдущей (включая *проверку на прочность*).

Примечание — в игре и вне игры

Миниатюры стоят на игровом поле, лежат на нём или вовсе убраны с него — так работает один из принципов системы. Миниатюры являются частью этого принципа, хоть система может работать и без них. «Стоят, лежат или убраны» означает, что будь у ведущего хоть несколько десятков действующих лиц (союзников, врагов и т. д.), он всё равно с лёгкостью может уследить за ними: те, что стоят — в полном порядке; те, что лежат — в шоке; те, что убраны с поля — при смерти. Правила по шоку становятся более наглядными.

Разумеется, ведущий не должен загромождать стол миниатюрами только потому, что может это сделать. Миниатюры дают возможность моделировать большие сражения. Это инструмент, позволяющий персонажам игроков разрабатывать и опробовать стратегии, которые не предусмотрены в большинстве ролевых игр. Желаете нанять отряд для того, чтобы разобраться с бандой орков? Не проблема! Желаете управлять парой танковых взводов, чтобы смести вражеские укрепления? Да легко!

Один из наших не самых известных сценариев сводится к тому, что дюжина танков и 50 солдат под предводительством команды игроков выступает против дюжины танков и 50 солдат со стороны оппонентов. Этот сценарий был пройден за два часа с учётом ролевого элемента, отгадывания шарад и сражения в финале. Возможность моделирования массовых сражений при сохранении высокой детализации характеров персонажей отличает «Дневник авантюриста» от других систем.

При смерти

Если персонаж *при смерти*, то это ещё не значит, что он скоро умрёт. Но в данный момент он побит, помят и недееспособен. Он не может предпринимать какие-либо действия и не получает *карт действия*. *Статисты при смерти* сразу же выбывают из игры. *Дикие карты* оказываются *при смерти*, если получили более трёх *ранений* (суммарно или за один раз). Если *дикая карта* оказалась *при смерти*, нужно тут же осуществить *проверку Выносливости*:

- **Результат 1 или меньше:** персонаж погиб.
- **Провал:** бросьте 2d6 и получите результат из «Таблицы увечий». Персонаж получает *увечье* и *истекает кровью*.
- **Успех:** бросьте 2d6 и получите результат из «Таблицы увечий». *Увечье* пройдёт, когда все *ранения* заживут.
- **Подъём:** бросьте 2d6 и получите результат из «Таблицы увечий». *Увечье* пройдёт через 24 часа, или когда все *ранения* заживут.

Таблица увечий

2d6	Увечье
2	**Пах:** если это не временное *увечье*, то без чуда хирургии или магии персонаж не сможет оставить потомство. Другого эффекта нет.
3–4	**Рука:** какая именно рука, определяется броском кубика на чёт-нечёт. Рука не работает как при *изъяне Однорукий* (но если выведена из строя ведущая рука, то на *действия* персонажа накладываются штрафы за работу непривычной рукой).
5–9	**Торс**: ваш персонаж схлопотал *увечье* между промежностью и подбородком. Бросьте 1d6. 1–2 **Сломлен:** *Ловкость* снижается на одну *ступень* (но не может упасть ниже минимума в d4). 3–4 **Помят:** *Выносливость* снижается на одну *ступень* (минимум d4). 5–6 **Избит:** *Сила* понижается на одну *ступень* (минимум d4).
10	**Нога**: персонаж получает *изъян Хромота* (или *изъян Одноногий*, если персонаж уже был *Хромым*).
11–12	**Голова**: Ужасное ранение в голову. Бросьте 1d6. 1–2 **Отвратительный шрам:** ваш персонаж получает *изъян Уродство.* 3–4 **Ослеплён:** повреждён глаз. Персонаж получает *изъян Одноглазый* (или *Слепой*). 5–6 **Травма головы:** *Смекалка* снижается на одну *ступень* (минимум d4).

† **Истекающий кровью** персонаж должен осуществлять *проверку Выносливости* в начале каждого раунда до получения *карты действия*:

- **Успех:** персонаж должен повторить *проверку* в следующий раунд боя или повторять *проверку* каждую минуту после его окончания.
- **Подъём:** состояние персонажа стабилизировалось. Дальнейших *проверок* не требуется.
- **Провал:** персонаж умирает от потери крови.

Другие персонажи могут остановить кровь, осуществив *проверку навыка Лечения*. При *успехе* состояние раненного сразу же стабилизируется, и дальнейших *проверок* не требуется. Кровотечение остановлено, но не более того. Правила по лечению *ранений* смотрите на странице 82.

Проверка на прочность

Персонаж может использовать *фишку* для осуществления *проверки на прочность* (*проверка Выносливости*). *Успех* и каждый *подъём* уменьшают количество *ранений*, полученных при *атаке*, на единицу.

Если персонажу удалось избежать всех *ранений* после *проверки на прочность*, то он автоматически выходит из *шока*. Помните, что при *проверке на прочность* не нужно учитывать штрафы за *ранения*, которые вы, возможно, получите, но ещё не получили.

† **Ограничения:** персонаж может осуществить лишь одну *проверку на прочность* после одной *атаки*. Если *проверка* отменяет два из трёх *ранений*, персонаж не может осуществить ещё одну *проверку*, чтобы отменить третье (зато можно использовать *фишку*, чтобы повторить *проверку*).

† **Шок:** персонаж может так же использовать *фишку* для мгновенного выхода из *шока* и действовать, если настал его ход. *Фишку* можно использовать в любой момент, даже после провала *проверки Характера* при попытке оправиться от *шока*.

Ситуативные правила боя

Ниже приведён ряд правил по особым приёмам, которые могут использовать персонажи во время сражений.

Автоматический огонь

Автоматическое оружие (обладающее *скорострельностью* 2 или выше) стреляет гораздо быстрее, чем обычное огнестрельное оружие. Если вы ведёте *автоматический огонь*, вы должны осуществить *проверку Стрельбы*, но вместо одной игральной кости, соответствующий *навыку*, вы бросаете количество игральных костей, равное *скорострельности* оружия. Затем вам нужно сравнить результат каждой проверки со *сложностью*, чтобы определить, сколько выстрелов попало в цель. К примеру, если персонаж *дикая карта* использует оружие со *Ск.* 3, он бросит три игральные кости, соответствующих *навыку Стрельбы*, и *дикий кубик*. Затем он выберет три лучших результата.

Помните, что *дикие карты* бросают игральные кости, соответствующие *навыку Стрельбы*, и *дикий кубик*. Количество выстрелов в раунд не может превышать значение *скорострельности* оружия.

† **Автоматический огонь и боеприпасы**: данная система может показаться абстрактной, но именно благодаря ней нам не приходиться осуществлять *проверку навыка* для каждой отдельно взятой пули (хотя в рамках игры мы оперируем именно отдельными пулями).

Как бы там ни было, суть этой системы заключается в том, что каждый кубик, использующийся для ведения *автоматического огня*, соответствует количеству пуль, равному *скорострельности* оружия. Это важно для подсчёта расхода боеприпасов, даже если считается, что всего одна пуля попадает в цель, нанося ей соответствующий урон.

К примеру, при стрельбе из пистолета-пулемёта Томпсона (*скорострельность* 3) использование всех трёх игральных костей приведёт к расходу сразу девяти пуль. Из большинства разновидностей автоматического оружия можно вести не только *автоматический огонь*, но и стрелять одиночными. Если в описании оружия сказано, что его можно использовать как в автоматическом режиме, так и для одиночных выстрелов, то из него можно осуществлять одиночные выстрелы без штрафа –2.

† **Огонь на подавление**: вместо того, чтобы атаковать отдельные цели, персонажи с автоматическим оружием могут «поливать» окружающее пространство огнём, надеясь поразить или хотя бы деморализовать максимальное количество противников. Чтобы обозначить область поражения *огнём на подавление*, на поле боя помещают *средний шаблон*, после чего персонаж осуществляет единичную *проверку Стрельбы* (вне зависимости от *скорострельности* оружия). На данную *проверку* распространяются стандартные штрафы за *дистанцию*, *автоматический огонь* и другие возможные факторы, но при этом атакующий игнорирует все модификаторы, связанные с целью (если цель лежит *навзничь* или в *укрытии*, то на неё распространяются совсем иные правила, как будет сказано ниже). При провале *проверки* все выстрелы уходят в молоко.

При успехе все гипотетические цели, находящиеся в области поражения, осуществляют *проверку Характера*, добавляя любые модификаторы укрытия, которые они получили бы при обычном выстреле. Цель, которая терпит неудачу, оказывается в *шоке*. Если на игральной кости, соответствующей *Характеру*, выпадает 1, цель поражена и получает урон, не зависимо от результата, выпавшего на *диком кубике*.

При *стрельбе на подавление* расходуется количество пуль, равное пятикратному значению *скорострельности* оружия. К примеру, оружие со *Ск.* 3 будет расходовать 15 пуль в раунд.

† **Отдача**: следует отметить, что *автоматический огонь* редко оказывается точным из-за сильной отдачи между выстрелами. Из-за этого персонаж получает штраф –2 к *проверкам Стрельбы* всякий раз, когда ведёт *автоматический огонь* (штраф не налагается, если персонаж осуществляет одиночные выстрелы из автоматического оружия или использует *двойной выстрел* или *короткую очередь*).

Пример: *Бак и Вирджиния — два авантюриста 20-ых годов XX века — пытаются сбежать из древних развалин на похищенном биплане. Внезапно они понимают, что их преследует злобный шаман культа аллигатора и его прислужники с промытыми мозгами.*

Вирджиния разворачивает пулемёт Максим, установленный на биплане, и открывает огонь. Она хочет задержать их при помощи огня на подавление. Игрок берёт средний шаблон и кладёт его на стол в 14 клетках от своего персонажа — это средняя дистанция для Максима — после чего осуществляет проверку Стрельбы. У него получается 13, но, учитывая штраф –2 за автоматический огонь, штраф –2 за неустойчивую поверхность (биплан) и штраф –2 за среднюю дистанцию, в результате остаётся 7. Успех! Дикари, оказавшиеся в пределах шаблона, должны осуществить проверку Характера или получить шок в случае провала. Те из них, кому удаётся добиться успеха, продолжают гнаться за бипланом, но те, у кого выпала 1, получают по пуле!

Атака второй рукой

Предполагается, что все персонажи являются правшами, если игрок не заявляет обратного. Если действия, которые требуют точной координации, например, *Драка* или *Стрельба*, осуществляются левой (или правой, если персонаж левша) рукой, то на них налагается штраф –2.

Атаки по площади

Взорвавшаяся граната или некоторые разрушительные заклинания воздействуют на обширную область и называются «**атаками по площади**».Как правило, площадь атаки соответствует *малому*, *среднему* или *большому шаблону*, которые вы можете найти в конце книги и на нашем сайте.

Для того, чтобы произвести *атаку по площади*, персонаж помещает *шаблон* на стол (прикладывает его туда, где должен находиться предполагаемый эпицентр взрыва), после чего осуществляет *проверку Стрельбы* или *Метания*. При успехе эпицентр оказывается именно там, где хотелось персонажу. Всё, что оказывается в *области шаблона* (пускай даже частично), подвергается воздействию. Урон определяется отдельно для каждой *дикой карты* и каждой группы *статистов*. При *атаках по площади* учитывается только та *броня*, которая защищает персонажа целиком.

При провале взрыв происходит не там, где предполагал персонаж. Насколько атака отклонилась от цели, зависит от того, бросался ли снаряд вручную или же был выпущен из какого-либо оружия, а также от *дистанции*, на которой находилась предполагаемая цель (*ближняя*, *средняя* или *дальняя*). Вам понадобится сделать бросок 1d6 в случае с метательным оружием (например, гранатой) и 1d10 в случае с реактивными снарядами, после чего умножить результат на 2 при *средней* дистанции и на 3 при *дальней*.

После этого сделайте бросок d12, чтобы определить направление отклонения снаряда, интерпретируя его по часовой стрелке. Обратите внимание, снаряд не может отклониться больше, чем на половину расстояния, отделяющего его от первоначальной цели. Он не может улететь за спину того, кто его выпустил.

† **Укрытие:** Цели, которые лежат *навзничь* или находятся в *укрытии*, получают защиту от *атак по площади*. Штраф, который налагался бы на *проверку Стрельбы* при попытке атаковать данного персонажа, при *атаке по площади* прибавляется к *броне* персонажа.

Таким образом, персонаж, находящийся в надёжном укрытии (например, в окопе), автоматически избавляется от 4-х пунктов урона, наносимых взрывом.

† **Прыжок в укрытие:** У персонажей, находящихся в потенциальной области поражения, есть возможность избежать *атаки по площади*. Цели, которые видят приближение опасности, могут осуществить *проверку Ловкости* со штрафом –2 для того, чтобы отпрыгнуть в сторону. В случае успеха, вы должны переместить миниатюру персонажа за край *шаблона* (непосредственное место зависит от желания игрока). Гранаты можно попытаться схватить и бросить обратно (см. раздел про гранаты).

Безоружный противник

Если у персонажа есть оружие *ближнего боя*, а у его противника нет, то противник считается *безоружным* и, скорее всего, его ожидают большие неприятности. Соответственно, любой атакующий его *вооружённый* персонаж получает +2 к *проверкам Драки*. Практически все животные и монстры считают вооружёнными, поскольку у них есть естественное оружие в виде когтей и зубов.

Битва верхом

Персонажи, сражающиеся верхом, обладают определённым преимуществами и недостатками, описанными ниже.

Ездовые животные не получают *карт действия* — они действуют вместе со своими наездниками. Если в описании животного указано, что оно умеет сражаться (например, боевая лошадь), в ход своего наездника оно может атаковать любого противника, оказывавшегося прямо перед ним. Нетренированные животные оказывают сопротивление, только будучи загнанными в угол.

† **Атака с разбегу:** атакующий с разбегу всадник получает +4 к *проверке* урона при условии успешной *проверки Драки*. Чтобы атака считалась *атакой с разбега*, всадник должен преодолеть как минимум 6 *клеток* по более или менее прямой линии в направлении противника.

† **Бег:** всадники получают обычный штраф –2 за *действия* на *бегу*, если ездовое животное переходит на *бег*.

† **Искусство верховой езды:** персонажи, которые хотят сражаться верхом, должны использовать *навык* с меньшим значением, выбирая из своих *навыков Драки* или *Верховой езды*. Кавалерист должен уметь хорошо держаться в седле!

† **Падение**: всякий раз, когда наездник оказывается в *шоке* или получает *ранение*, он должен осуществить *проверку Верховой езды*, чтобы остаться в седле. В случае провала он падает. Если ездовое животное двигается, всадник получает 2d6 урона (если же его скакун стоит на месте, то персонаж получает уровень *усталости*).

† **Пеший против конного:** оружие с *дальностью* 1 или выше может быть использовано против кавалерийской атаки. Для этого персонаж должен быть *наготове*, когда всадник атакует его *с разбегу* (смотрите выше).

В данной ситуации он совершает *прерывание* так же, как и обычно, но каждый оппонент прибавляет +2 к *проверке Ловкости* за каждый пункт *дальности* его оружия. Победитель атакует первым и получает +4 к урону за атаку *с разбегу*, проигравший не получает преимуществ.

† **Раненое ездовое животное:** когда животное оказывается в *шоке* или получает *ранение*, оно поднимается на дыбы или начинает брыкаться. Всадник должен осуществить *проверку Верховой езды* для того, чтобы остаться в седле. При провале его ожидают все неприятные последствия *падения* (смотрите выше). Ездовые животные, не привыкшие к условиям боя, оказавшись в *шоке*, бросаются бежать в случайном направлении, унося с собой всадников.

† **Столкновения:** если всадник сталкивается с твёрдым препятствием, — например, со стеной, — и он, и его ездовое животное получают урон от столкновения, как описано в правилах по транспортным средствам на странице 103.

† **Стрельба по всадникам**: выстрелы по всадникам подчиняются правилам по «Невинным жертвам», так как при промахе может пострадать ездовое животное. Разумеется, персонаж может специально атаковать ездовое животное.

Быстрая атака

Персонажи, окружённые врагами, иногда полагаются на слепую удачу. Персонаж наносит несколько яростных ударов клинком или стреляет на удачу.

При *быстрой атаке* персонаж может нанести три удара за одной *действие*. Осуществите *проверку Драки* со штрафом –4 для каждого удара (*дикие карты* бросают *дикий кубик* как обычно). Персонажи с полуавтоматическим огнестрельным оружием или револьвером могут осуществить за одной *действие* 6 выстрелов со штрафом –4 каждый. *Проверка Стрельбы* осуществляется для каждого выстрела отдельно (*дикие карты* бросают *дикий кубик* как обычно). Несамовзводные револьверы для осуществления подобной атаки требуют двух рук. При *быстрой атаке* нельзя использовать преимущества, получаемые от других манёвров и *черт*, связанных с атакой нескольких персонажей за одно *действие* (*автоматический огонь*, *Боевая ярость*, *Круговой удар*, использование двух типов оружия одновременно и т. д.).

В любом случае, персонаж получает штраф –2 к *Защите*, когда использует этот манёвр, вне зависимости от того, был ли это ближний бой или стрельба.

Быстрая атака осуществляется беспрерывно, но игрок может распределить удары между разными целями, если пожелает.

Выход из ближнего боя

Иногда персонаж может посчитать, что осторожность — важная составляющая доблести. Всякий раз, когда персонах *выходит из ближнего боя*, все противники, находящиеся в прилегающих областях и не будучи в *шоке*, получают возможность провести по нему *свободную атаку* (но только одну. *Боевая ярость* и другие подобные *черты* не распространяются на эту атаку, если в их описании не сказано обратного).

Персонаж может *обороняться* (+2 к *Защите*) при *выходе из боя*, но не может осуществлять в этом раунде другие *действия* помимо движения. И это всё равно не спасёт его от *свободной атаки*.

***Пример**: Бака в ближнем бою атакуют трое служителей тёмного культа. Он решает, что наиболее разумным в данной ситуации будет спасаться бегством, что даёт каждому служителю культа возможность осуществить проверку Ближнего боя, направленную против него. Бак мудро решает воспользоваться приёмом Оборона, чтобы получить +2 к своей Защите до тех пор, пока ему не удастся скрыться.*

Глухая оборона

Помимо возможности уйти в *Оборону*, персонаж может полностью сосредоточиться на оборонительных действиях. Для этого он осуществляет *проверку Драки* +2 и использует её результаты в качестве *Защиты* до своего следующего *действия*. Поскольку это *проверка характеристики*, он также бросает свой *дикий кубик*. И, конечно же, кубик может *взрываться*, и вы можете использовать *фишки*, если вы не вполне довольны результатом.

Обратите внимание на то, что *Защита* персонажа не может ухудшиться в результате *проверки*. Если результат оказывается ниже значения *Защиты* персонажа, он продолжает использовать старое значение (хотя при этом не получает преимуществ *Глухой обороны*).

Персонаж, использующий данный приём, не может сдвинуться с места. Он делает всё, что только может для того, чтобы увернуться от направленного на него удара. Если он хочет ещё и двигаться, ему стоит воспользоваться обычной *Обороной*.

Двойной выстрел и короткая очередь

Персонаж с полуавтоматическим оружием (например, кольт 45 калибра, карабин M1 или даже M16) может произвести два выстрела одним *действием*, то есть «**двойной выстрел**». *Двойной выстрел* (2В) осуществляется одной *проверкой Стрельбы* с преимуществом +1 к попаданию и урону, но при этом расходуются две единицы боеприпасов.

Из большинства современных разновидностей автоматического оружия (например M16A2) можно стрелять одиночными, *короткой очередью*, а также вести непрерывный *автоматический огонь*. Переход от одного типа стрельбы к другому является *свободным действием*. *Короткая очередь* (3В) даёт стрелку преимущество +2 к попаданию и урону, но при этом расходуются три единицы боеприпасов.

Добивание

Абсолютно беспомощную жертву (связанную, находящуюся без сознания и т. д.) можно убить каким-нибудь смертоносным оружием. Это будет считаться отдельным *действием*, и смерть наступает сразу, если, конечно же, нет каких-либо особых обстоятельств. Например, жертва необычайно выносливa или обладает защитой от данного вида оружия, или у жертвы есть возможность сбежать.

Убийца обычно должен находиться непосредственно возле своей жертвы для того, чтобы добить её, но ведущий может разрешить произвести добивание на расстоянии с помощью дистанционного оружия.

Застать врасплох

Иногда атакующему удаётся добиться эффекта неожиданности и застать противника «**врасплох**». Обычно это происходит в тех случаях, когда оппонентов отделяет друг от друга всего несколько метров, но возможны и другие варианты (например, снайпер с соседней крыши).

Только ведущий может определить, когда один персонаж получает подобное преимущества над другим. Обычно это происходит, когда жертва находится в заложниках, абсолютно не подозревает об опасности или же сталкивается с вооружённым противником, будучи безоружной.

В подобных ситуациях считается, что атакующий персонаж *наготове*, и он получает +4 к *проверкам* атаки и урона, если решается нанести удар.

Захват

Иногда лучше попытаться обездвижить противника, чем превратить его в кровавое месиво. Именно в таких случаях используют **захват**.

Захват представляет собой *встречную проверку Драки*, не наносящую урона. Если атакующий выигрывает, ему удается взять в *захват* своего противника. В случае *подъёма* его противник оказывается в *шоке*.

Оказавшись в *захвате*, защищающийся может попытаться вырваться в ходе своего следующего *действия*. И защищающийся, и атакующий выбирают, собираются ли они опираться на *Силу* или *Ловкость*, после чего осуществляют *встречную проверку*. В случае успеха защищающемуся удаётся вырваться из захвата, но при этом он теряет своё *действие*. Если он получает *подъём*, то он не просто оказывается на свободе, но может сразу действовать. В случае провала он остается в *захвате*. Стоит также отметить, что защищающий может попытаться предпринять какое-либо другое *действие*, но при этом он получает штраф –4.

Взяв своего противника в *захват*, атакующий может попробовать нанести урон своей жертве в ходе последующих раундов, осуществляя описанную выше *встречную проверку*. В случае успеха он наносит урон, равный значению его *Силы*, а также дополнительный d6 урона в случае *подъёма* так же, как обычно.

Импровизированное оружие

Персонажи нередко попадают в ситуации, когда им приходится драться с помощью предметов, не предназначенных для использования в качестве оружия. Факелы, вазы, стулья, кружки, бутылки, различные инструменты и другие вполне обыденные вещи достаточно часто используются в бою. Более того, иногда персонажам приходится использовать обычное оружие несколько нестандартным образом, например, отбиваясь от противника в ближнем бою стрелковым оружием или же пытаясь метнуть предмет, который не приспособлен для метания.

При использовании подобного импровизированного оружия персонаж получает штраф –1 к *проверкам Драки* или *Метания*, а также к *Защите*. Эффективность такого оружия определяет ведущий.

- **Малое оружие**: *дистанция* 3/6/12, урон *Сила*+d4, *Ск.* 1, *минимальная Сила* d4, –1 к *проверкам* атаки и *Защите*.
- **Среднее оружие**: *дистанция* 2/4/8, урон *Сила*+d6, *Ск.* 1, *минимальная Сила* d6, –1 к *проверкам атаки* и *Защите*.
- **Крупное оружие**: *дистанция* 1/2/4, урон *Сила*+d8, *Ск.* 1, *минимальная Сила* d8, –1 к *проверкам атаки* и *Защите*.

Касание

Персонаж, который хочет только прикоснуться к противнику (обычно это является одним из условий успешного применения магии), получает преимущество +2 к *проверке Драки*.

Навзничь

Умные персонажи знают, что когда над их головами начинает свистеть свинец, лучше всего упасть на землю. Они перемещаются, стреляют и затем падают *навзничь*, получая *среднее укрытие*, а также вынуждают нападающих быть *наготове*. Противники, находящиеся рядом с ними или в радиусе 3 *клеток*, игнорируют эти модификаторы, так как цель полностью открыта для них.

Если упавшего навзничь персонажа атакуют в *ближнем бою*, то его *Защита* уменьшается на 2, и он получает штраф –2 к *проверкам Драки*. Если он хочет подняться, то для дальнейших перемещений в этом раунде его *Шаг* уменьшается на 2.

Невинные жертвы

Иногда при провалах *проверки Стрельбы* или *Метания* персонаж может попасть в какую-нибудь другую цель, случайно оказавшуюся на линии огня. Ведущий должен использовать это правило только тогда, когда это оправдано сложившейся ситуацией, а не всякий раз, когда в разгар перестрелки персонаж промахивается.

Если при *проверке Стрельбы* на игральной кости, соответствующей этому *навыку*, выпадает единица — это означает, что выстрел попал в любого персонажа, находящегося рядом с целью. Если стреляли из дробовика или в режиме автоматического огня, то целью оказывается *невинная жертва*, если на игральной кости, соответствующей *Стрельбе*, выпадает 1 или 2. Урон определяется обычным образом.

Следует отметить, что при стрельбе по всадниками, лошади и другие ездовые животные также могут пострадать. При использовании этой системы персонажу иногда может оказаться легче попасть в *невинную жертву* в прилегающей области, чем в первоначальную цель. Данная система является не слишком реалистичной, но её легко и удобно использовать, и благодаря этой системе большие скопления народу становятся уязвимыми для неточной стрельбы и, что самое главное, заметно возрастает драматизм ситуации, когда приходится вести огонь по противникам, схватившимся с союзниками врукопашную.

Ненадёжная опора

Персонаж, пытающийся стрелять, будучи верхом на лошади, из окна едущего автомобиля или с другой «**ненадёжной опоры**», получает штраф –2 к *проверкам Стрельбы*.

Несмертельный урон

Персонаж, который хочет побить оппонента, а не убить его, может наносить *несмертельный урон*. Для этого он должен использовать только свои кулаки или какое-нибудь тупое оружие. Режущее оружие может использоваться для ударов плашмя, но при этом персонаж получает штраф –1 к *проверкам Драки*.

Персонаж получает обычные *ранения* при несмертельном уроне, но в итоге он не оказывается в состояние *при смерти*, а теряет сознание на 1d6 часов. *Ранения*, полученные от *несмертельного урона*, ничем не отличаются от обычных. Это означает, что заставить *статиста* потерять сознание гораздо легче, чем *дикую карту*. Это правило введено неслучайно. Ведь в большинстве жанров главные герои получают целый град ударов прежде, чем потеряют сознание, тогда как большинство персонажей второго плана отключаются с одного или двух.

***Пример**: Вирджиния получает удар по голове от служителя тёмного культа. Паршивец оказывается везучим и наносит 4 ранения героине. Вирджиния осуществляет проверку Выносливости и терпит неудачу. Из-за того, что противник наносил ей несмертельный урон, она всего лишь теряет сознание на 1d6 часов.*

Обезоруживание

Персонаж может попытаться заставить противника выпустить из рук оружие (или другой предмет) посредством атаки в *ближнем бою* или на расстоянии. Для того, чтобы осуществить *проверку обезоруживания*, персонаж должен сначала попасть по руке противника (со штрафом –2, смотрите раздел «Прицельная атака»). После этого защищающийся осуществляет *проверку Силы*. Если результат *проверки* его *Силы* оказывается ниже результата *проверки урона*, он выпускает из рук оружие. Можно попытаться *обезоружить* противника при помощи оружия ближнего боя, нанося несмертельный урон. *Обезоруживание* посредством стрелкового оружия может быть несмертельным в том случае, если стрелок пытается попасть в оружие, а не руку (штраф –4 вместо –2).

Оборона

Если персонаж заявляет единственное *действие* — *оборона*, он получает +2 к *Защите* до своего следующего *действия*. Следует отметить, что при использовании этого приёма защищающийся может двигаться так же, как и обычно, но не может бегать или совершать какие-либо другие *действия*.

Объединение сил

Навалившись на одного противника сразу с нескольких сторон, атакующие могут окружить его, использовать слабые места в его защите и вселить страх в душу своего врага, внезапно оказавшегося в меньшинстве.

Каждый дополнительный противник в прилегающей области прибавляет +1 к *проверкам Драки* всех атакующих до максимума +4. Например, если три воина атакуют одного, каждый из них получит преимущество +2 к *проверкам Драки* против этого воина.

Оружие в каждой руке

Персонаж может атаковать с оружием в каждой руке. Персонаж получает штраф –2 за *несколько действий* к каждой атаке (обратите внимание на то, что *черта Атака с двух рук* отменяет штраф за *несколько действий* при атаке с оружием в каждой руке).

Если у вашего персонажа нет *черты Амбидекстр*, отнимите ещё 2 от результата атаки второй рукой (смотрите раздел «Атака второй рукой»). Герой с *чертой Боевая ярость* прибавляет дополнительный кубик к любой из атак в *ближнем бою* на его выбор.

***Пример**: Стая кровожадных волков настигает персонажа. У него есть два коротких меча, но нет черты Амбидекстр. Первая проверка осуществляется со штрафом –2 (за несколько действий), а вторая — со штрафом –4 (несколько действий и атака второй рукой). Он осуществляет проверку Драки дважды и добавляет дикий кубик к каждому броску.*

Поединок воли

Запугивание и *Провокация* позволяют персонажу осуществлять атаку в виде «**поединка воли**», направленную против оппонента. В боевых ситуациях или во время турниров с использованием миниатюр результаты *поединков воли* могут оказать значимые эффекты, описанные ниже. Субъективные эффекты остаются на усмотрение ведущего и нередко дают прекрасную возможность для того, чтобы раскрыть характеры персонажей.

При *поединке воли* персонаж осуществляет *встречную проверку* против выбранной цели. Защищающийся использует *Смекалку* для сопротивления *Провокации* и *Характер* для сопротивления *Запугиванию*.

Ведущий может определять модификаторы к *проверкам* обоих персонажей в зависимости от ситуации. Тыкать кому-то в лицо оружием — это очень невежливо, но таким образом можно получить преимущество +2 к *Запугиванию* (если, конечно же, у оппонента нет ещё большей пушки!).

В случае успеха атакующий получает преимущество +2 к своему следующему *действию* против цели в ходе сражения. Успех с *подъёмом* вводит оппонента в *шок*. В итоге у персонажа появляется прекрасная возможность для удачной атаки, осуществления манёвра или даже второго *поединка воли*, если первый не привёл к *шоку*.

Проверки воли

Атакующий» навык		Сопротивление по…
Провокация	против	Смекалка
Запугивание	против	Характер

***Пример**: Бак Сэвадж пытается обескуражить последователя культа Крокодила, размахивая своим мачете и ухмыляясь как гиена. Он осуществляет проверку Провокации и получает подъём при встречной проверке Смекалки служителя культа. Последователь культа оказывается в шоке, и Бак получает преимущество +2 к своему следующему действию против этого оппонента.*

Препятствия

Иногда у персонажей возникает возможность атаковать своих противников сквозь *препятствия* (уничтожение препятствий описано в разделе «Сломать предмет»).

Для начала нужно определить, попал ли персонаж в цель. В случае провала единственное воздействие, которое он оказывает, сводится к небольшой дырке в препятствии, которое оказалось у него на пути.

При успехе и подсчёте урона препятствие даёт бонус к *борне* скрывающейся за ним цели. В таблице, представленной ниже, указаны бонусы *брони* для некоторых препятствий, которые чаще всего используются в качестве *укрытий*.

Соответствующее значение прибавляется к *Стойкости* персонажа и другим бонусам брони, которые могут быть у данного персонажа. Отнимайте значение *бронебойности* оружия от общей *брони* цели, но не от *брони* препятствия и *брони* цели по отдельности.

***Пример**: Солдат стреляет из базуки в скрывающегося за каменной стеной (броня +10) монстра. Базука игнорирует 9 пунктов брони, и потому стена предоставляет монстру всего 1 пункт брони.*

Стойкость препятствий

Броня	Препятствие
+1	Стекло, кожа
+2	Витражное окно, щит
+3	Современная внутренняя стена, лист металла, дверца машины
+4	Дубовая дверь, толстый лист металла
+6	Стена из бетонных блоков
+8	Кирпичная стена
+10	Каменная стена, пуленепробиваемое стекло

Прицеливание

Персонаж, который тратит целый раунд на *прицеливание* (при этом он не может двигаться), получает +2 к *проверке Стрельбы* или *Метания* в ходе следующего раунда против объекта прицеливания (человека, машины и т. д.). *Прицеливание* в течение нескольких раундов не даёт дополнительных преимуществ.

Прицельная атака

Вы можете использовать следующие модификаторы и эффекты, когда персонажи пытаются поразить определённую цель или область тела противника:

- **Конечность (–2)**: атака, направленная в конечность, не наносит дополнительного урона, но может позволить атакующему игнорировать *броню* цели или же оказать иное воздействие (смотрите описание «Обезоруживания»).
- **Голова или жизненно важный орган (–4)**: успешная атака в одну из критически важных областей даёт +4 к урону. Помните, что преимущество можно получить только в случае, если цель обладает соответствующими жизненно важными органами, а атакующий представляет себе их местоположение.
- **Небольшая цель (–4)**: на атаки, направленные против небольших целей (например, сердце вампира или брешь от выпавшей чешуйки на драконьей груди), налагается штраф –4. Результаты успешного осуществления подобной атаки зависят от обстоятельств — вампир может мгновенно умереть, дракон же не получит защиту от *брони* и так далее. Если у ведущего нет каких-либо особых замыслов на этот счёт, он может просто прибавить +4 к урону, как в случае с попаданием в голову или другие жизненно важные органы.
- **Крошечная цель (–6)**: на атаки, направленные против особенно мелких или узких целей (например, глазная прорезь рыцарского шлема), налагается штраф –6. Результаты успешной атаки зависят от цели. В случае с рыцарем подобная атака игнорирует *броню* и наносит +4 урона, будучи направленной в голову (смотрите выше).

Сломать предмет

Время от времени у персонажа возникает желание сломать что-нибудь, например, оружие, замок или дверь. Вы можете использовать для подобных случаев значения *Стойкости* различных предметов.

Руководствуйтесь этими правилами, если речь идёт о простых объектах. Крупные и сложные объекты, состоящие из большого количества деталей, например, транспортные средства, получают урон по иным правилам.

При наличии времени и должном старании можно сломать всё, что угодно, и потому вы должны использовать данную систему только в том случае, если персонажу требуется сломать что-то быстро (например, во время боя).

Защита неодушевленного объекта равна 2. Проблема заключается в том, что при проверках урона не учитываются *подъёмы* и *взрывные броски*. Достаточно сложно поразить дверь или замок в «жизненно важную область» и нанести благодаря этому больший урон, что и отличает такие объекты от людей или сложных механизмов.

Если атака не может нанести урон, достаточный для того, чтобы уничтожить объект, значит, объект таким образом уничтожить нельзя (по крайней мере, быстро). Именно благодаря этому правилу, персонажи не смогут переломить стальной меч птичьим пером даже при исключительно успешной *проверке Силы*.

Если нанесённый урон равен или превышает значение *Стойкости* объекта, то объект ломается, разбивается или каким-либо другим образом приходит в негодность. Непосредственный результат определяется ведущим, который решает, проломили ли дверь мощнейшим ударом или её вовсе снесли с петель.

Атаки сквозь предметы описаны в разделе «Препятствия».

Типы урона: после описания объекта и его *Стойкости* указан тип урона, которым можно воздействовать на него. Мечи наносят колющий или режущий урон, копья — колющий - и так далее. Пули считаются колющим оружием, хотя дробовики наносят дробящий урон на *ближней дистанции* (по крайней мере, в рамках интерпретации этой таблицы).

Тип урона в описании того или иного объекта очень важен, потому что выстрел в дверь, к примеру, может пробить её, но вряд ли уничтожит. Только дробящая или режущая атака сумеет уничтожить дверь одним ударом.

Стойкость объекта

Объект	Стойкость	Тип урона
Лёгкая дверь	8	Дробящий, режущий
Тяжёлая дверь	10	Дробящий, режущий
Замок	8	Дробящий, режущий
Наручники	12	Дробящий, режущий, колющий
Нож, меч	10	Дробящий, режущий
Верёвка	4	Колющий, режущий
Малый щит	8	Дробящий, режущий
Средний щит	10	Дробящий, режущий
Большой щит	12	Дробящий, режущий

Стрелковое оружие в ближнем бою

Стрелковое оружие, размеры которого превышают пистолет, не может использоваться для стрельбы по врагам в *ближнем бою*, но его можно применять в качестве дубинки. Пистолеты использовать можно, но учитывая то, что противник активно пытается этому воспротивиться, *сложность проверки Стрельбы* становится равной *Защите* противника (а не 4 как обычно).

По противнику, который дерётся с вашим персонажем в *ближнем бою*, попасть гораздо сложнее из пистолета, чем по противнику, находящемуся в нескольких метрах и не оказывающему активного противодействия вашему персонажу.

Стрельба в толпу

Периодически у персонажей возникает необходимость открыть огонь в самую гущу рукопашной схватки. Проблема заключается в том, что это только на столе фигурки персонажей стоят неподвижно, в «реальности» дерущиеся постоянно перемещаются, пытаясь нанести удачный удар и совершая самые неожиданные движения.

В силу этого, любые выстрелы в скопления людей (например, схватившихся в рукопашном бою) являются достаточно рискованными. В подобных случаях используйте правила по «Невинным жертвам».

Толчок

Персонаж может попытаться *толкнуть* противника, надеясь вывести его из равновесия, сбить с ног или даже подвергнуть смертельной опасности. Подобное *действие* называется *толчком*.

Для того, чтобы успешно *толкнуть* противника, атакующий и защищающийся осуществляют *встречную проверку Силы*. В случае успеха атакующий может предпринять следующие действия:

• **Ударить**: оттолкнуть цель на одну *клетку* при успехе и на две при *подъёме*. Если защищающийся сталкивается с препятствием, то получает 1d6 урона за каждую *клетку*, на которую он бы продвинулся.

• **Ударить щитом:** если у атакующего есть щит, он может толкнуть противника так же, как описано выше, но при этом добавляет +1 к урону за малый щит, +2 за средний и +3 за большой щит.

• **Сбить с ног:** защищающийся падает *навзничь*.

† **Разбег**: Если персонаж пробегает хотя бы 3 *клетки* перед *толчком*, он получает +2 к *проверке Силы*.

† **Опасности**: ведущий определяет, к чему приведёт успех при условии наличия дополнительных препятствий или опасностей (например, край скалы, огненная стена и так далее).

Уловки

Персонажи довольно часто совершать коварные манёвры и идут на хитрость, чтобы отвлечь внимание своих врагов, заставив их пропустить последующую смертоносную атаку. Например, можно бросить песок в глаза врагу или проскользнуть между ногами высокого противника, чтобы потом ударить его в спину и так далее.

К данной категории не относятся приёмы, связанные с применением оружия. Они уже учтены в виде *навыка Драки* и *параметра Защиты*.

Если персонаж хочет пойти на *уловку*, то игроку придётся для начала описать, что именно хочет сделать его персонаж. Затем осуществляется *встречная проверка Ловкости* или *Смекалки*. Ведущий определяет, какая именно *характеристика* подлежит *проверке* в зависимости от описания манёвра, который хочет осуществить персонаж.

Если персонаж добивается успеха, его противник отвлекается от происходящего и получает штраф –2 к *Защите* до своего следующего *действия*. При *подъёме* противник не только теряет бдительность, но и оказывается в *шоке*.

Эти штрафы не накапливаются. Если по отношению к одному и тому же противнику уловка применяется дважды, никакого дополнительного эффекта она не принесёт.

***Пример**: Бака загоняет в угол очень большой и опасный головорез. Наш герой помнит один из старейших книжных приёмов. Он говорит: «Привет, дорогая Вирджиния!» - и улыбается кому-то, кто якобы стоит за спиной его не слишком умного оппонента. После этого Бак и головорез осуществляют встречную проверку Смекалки, и Бак получает успех с подъёмом. Головорез оборачивается, ожидая атаки сзади, и моментально оказывается в шоке. Невезучий болван также получает штраф –2 к Защите до своего следующего действия, позволяя Баку нанести сокрушительный удар, отправляющий здоровяка в нокдаун.*

Яростная атака

Иногда отчаявшийся персонаж может напрочь забыть об осторожности и попытаться вложить всю свою силу в один-единственный удар. Это и есть *яростная атака*, которая при грамотном применении может быть более чем сокрушительной. Однако, стоит помнить, что бездумное применение данного приёма может окончится гибелью даже для очень сильного персонажа.

Использование *яростной атаки* даёт преимущество +2 к *проверкам Драки* и последующим *проверкам урона*, но при этом *Защита* персонажа уменьшается на –2 до его следующего *действия*.

Яростная атака может совмещаться с *чертами Боевая ярость* или *Круговой удар*, а также с атакой с оружием в каждой руке.

Лечение

Навык Лечение может использоваться для обработки любого ранения, полученного в течение последнего часа. Каждая попытка занимает 10 минут. Один персонаж может только один раз осмотреть полученные в пределах последнего часа *ранения*. Другой персонаж может осуществить ещё одну *проверку Лечения*, но после первой попытки помочь, он уже не может ничего сделать для пациента.

Успех при *проверке Лечения* позволяет избавить пациента от одного *ранения*, *подъём* — от двух. Дальнейшие *подъёмы* не имеют значения.

† **Модификаторы:** врач должен вычесть общее количество *ранений* пациента из результатов своей *проверки*. Раненый персонаж, пытающийся обработать свои собственные *ранения*, получает сразу два разных штрафа (от *ранений* и модификатор к *проверке Лечения*). Для успешного *Лечения* требуются бинты, чистая вода и другие базовые средства, без которых сложно представить этот процесс. Если у врача ничего нет под рукой, на *проверку Лечения* налагается штраф –2.

† **Золотой час:** если персонажа не вылечили в течение часа, то ему остаётся уповать на процесс естественного выздоровления или более могущественные целительные *силы*.

† **При смерти:** если персонаж *при смерти*, врач должен осуществить *проверку Лечения* для того, чтобы вывести его из этого состояния. После этого он может осуществить ещё одну *проверку Лечения*, чтобы обработать *ранения*.

Естественное выздоровление

Каждые пять дней раненные персонажи или персонажи *при смерти* могут осуществить *проверку Выносливости*. *Дикие карты* списывают одно ранение (или статус *при смерти*) в случае успеха и два — в случае *подъёма*. Критический провал при *проверке естественного выздоровления* добавляет ещё одно *ранение*. Если у персонажа уже было три *ранения*, он оказывается *при смерти*. *Статисты* теряют статус *при смерти* в случае успеха и умирают, если у них выпадает 1 при *проверке Выносливости*.

На эту *проверку* распространяются стандартные модификаторы *ранений* и все дополнительные модификаторы. Стоит отметить, что все они суммируются. Например, тяжёлое путешествие в сочетании с сильным холодом и одним *ранением* налагают общий штраф –5.

Формулировка «медицинский уход» указывает в данном контексте на то, что кто-то с *навыком Лечение* активно заботится о пациенте, меняет ему повязки, обеспечивает необходимыми лекарствами и в целом следит за его благополучием.

Модификаторы естественного выздоровления

Модификатор	Условия
–2	Тяжёлое путешествие
–2	Отсутствие медицинского ухода
–2	Тяжёлые условия окружающей среды (сильный холод, жара или дождь)
—	Медицинский уход (1940 или раньше)
+1	Медицинский уход (1941 или позже)
+2	Медицинский уход (2010 или позже)

После боя

Довольно часто всем хочется знать, что стало со *статистами*, которые оказались *при смерти* в ходе сражения. После битвы можно поставить персонажей перед весьма интересным выбором. Что они будут делать с раненными товарищами и оставшимися в живых противниками. Бросят ли они своих людей, чтобы раненные их не задерживали в пути? Захотят ли они расправиться со своими врагами? Такие ситуации предоставляют персонажам возможность раскрыть в полной мере свои характеры, а также обеспечивают их дополнительными трудностями, с которыми они неминуемо столкнутся, имея на руках пленных и раненных.

После завершения битвы игроки осуществляют *проверку Выносливости* для всех своих раненых союзников, тогда как ведущий осуществляет аналогичные *проверки* для *раненых* противников. В случае успеха *статист* остаётся в живых, но оказывается *при смерти* (в случае провала он умирает). В случае успеха с *подъёмом ранения* оказываются легче, чем казались, и персонаж может действовать как обычно.

† **Легкораненые:** если важно установить, какие персонажи могут передвигаться, а какие — нет, осуществите вторую *проверку Выносливости* для каждого из них. Успех указывает на то, что персонаж является *легкораненым*: он может медленно ковылять, но не может сражаться или предпринимать какие-либо иные действия. При провале персонажа можно только переносить, и при этом существует риск осложнения. Каждый час перемещения персонажу нужно осуществлять *проверку Выносливости*, и при провале он начинает умирать. В этом случае состояние раненого можно стабилизировать с *помощью проверки Лечения* со штрафом –2, но любые последующие попытки перемещения несомненно окажутся фатальными.

Примечание – Золотой час

В реальном мире медики скорой помощи используют термин «Золотой час.» После получения тяжелейшей травмы у пациента есть приблизительно час, и если он в течение этого часа получит медицинскую помощь, он, с большой вероятностью, выживет. Чем дольше раненный ждёт помощи, тем меньше у него шансов выжить.

Мы используем этот принцип применительно к медицине в целом. Персонаж, который может обработать ранение в течение первого часа после его получения, имеет шансы избавить раненого от массы неприятных последствий. Помимо отображения реального принципа, мы таким образом внесли в игру элемент драмы. Если бы персонажи могли снова и снова осуществлять проверки Лечения, персонажам бы никогда не пришлось прочувствовать весь драматизм ситуации, когда их побили плохие парни, и им теперь нужно выбирать: поискать убежище и зализать раны или всё-таки, несмотря ни на что, продолжить преследование негодяев.

Подробный пример схватки

Наши герои — два бравых ковбоя Клинт Маккена и Элай Гриффин из игрового мира Deadlands: Мёртвые Земли. Они объезжали ранчо, когда на них напало несколько ходячих мертвецов.

Ведущий решил начать сражение и сдал *карты действий*.

Первый раунд

Зомби получили десятку треф, Маккене достался валет пик, а Гриффину — двойка треф. У Гриффина есть *черта Стремительный*, поэтому он получает ещё одну карту, и это оказывается джокер! Он может действовать в любой момент и хочет действовать первым.

Элай Гриффин поджигает связку динамита и бросает в трёх зомби. Это атака по площади, которая определяется *средним шаблоном*. Зомби находятся в пределах *близкой* дистанции, джокер даёт ковбою бонус +2, а его *Метание* равно d6. Гриффин бросает d6, который взрывается и на повторном броске даёт еще 4. В итоге получается 6+4+2 за джокера, то есть 12. Стандартную *сложность* 4 Гриффин преодолел с *подъёмом*. Динамит наносит урон 3d6, а с *подъёмом*, — соответственно, 4d6. Гриффин бросает игральные кости и получает 23. Это намного больше, чем *Стойкость* зомби (7), так что каждый из них получает *ранение*. Поскольку зомби *статисты*, то получив одно *ранение*, все трое находят окончательную смерть.

Следующим ходит Маккена, у которого валет пик

Маккена решает пустить в ход два кольта «Миротворца» против зомби, обозначенных буквами Д и Е. У него нет *черты Атака с двух рук*, но он — *Амбидекстр*, поэтому на оба выстрела налагается штраф –2. *Сложность* попадания на *близкой* дистанции равна 4, а с учётом штрафа ему необходимо получить 6, чтобы успешно поразить цель.

Маккена бросает игральные кости, получая 16 на первой *проверке* (опять взрыв) и 10 на второй (поразительное везение!). Оба зомби ловят по пуле, причём оба выстрела с *подъёмом*. Маккена осуществляет *проверку* урона (2d6+1 у кольта), поскольку атака прошла с *подъёмом*, каждый кольт нанёс по 3d6+1 пунктов урона. Бросок, и первый зомби получает 9 пунктов урона. Этого недостаточно для того, чтобы нанести *ранение*, так что он в *шоке*. Зато второй зомби получает аж 20 пунктов урона и остаётся без башки.

У Зомби десятка треф

Настала очередь зомби. Зомби, обозначенный буквой Е, осуществляет *проверку Характера* с преимуществом +2, так как он *нежить*. С результатом 7 он выходит из состояния *шока*, но поскольку *подъёма* не было, то действовать он будет лишь в следующем раунде. Тем не менее, этот зомби может передвигаться, так что он медленно шаркает в сторону Гриффина.

Зомби, обозначенные буквами Г и Ж, тоже тащатся к Гриффину. Поскольку зомби, обозначенный буквой Е, уже стоит вплотную к ковбою, зомби получают преимущество +2 к *проверкам Драки* за *совместное нападение* (стр. 73). Зомби Г промахивается, а вот зомби Ж получает результат 6 против *Защиты* Гриффина 5, так что это пропущенный удар. Зомби наносит своими когтями урон *Сила*+d4. Ведущий бросает игральные кости и получает 5. *Стойкость* Гриффина тоже 5, так что он в *шоке*.

Второй раунд

Ведущий тасует колоду, поскольку в прошлом раунде вышел джокер, затем сдаёт карты. Маккена получает жалкую двойку треф. У зомби — бубновый туз, а у Гриффина — трефовый туз. Бубны старше треф, так что зомби действуют первыми.

Все уцелевшие зомби могут атаковать Гриффина с преимуществом +2 за *совместное нападение*. Зомби Г промахивается, зомби Ж получает 5, что с учётом преимущества в сумме даёт ему 7. Это успех, и зомби наносит Гриффину 6 пунктов урона. Поскольку Гриффин уже в *шоке*, он получает *ранение* и остаётся в *шоке*.

Зомби Е у нас сегодня в счастливчиках, так как его атака ознаменована *подъёмом* и 15-ю пунктами урона. Каждый *подъём* выше *Стойкости* Гриффина означает *ранение*, так что Гриффин получает ещё два *ранения*.

Дальше действует Гриффин, у которого трефовый туз

Гриффин проваливает *проверку Характера*, а потому не может действовать в этом раунде. Он решает не двигаться, поскольку, в противном случае, зомби получат дополнительную атаку по нему в качестве *свободного действия* (стр. 76).

Наступает очередь Маккена, который получил двойку треф

Теперь все зависит от него. Он разряжает кольты, не попадает в зомби Г, но зато поражает с *подъёмом* зомби Ж. Последний получает 13 пунктов урона и успокаивается навеки.

К сожалению, промах по зомби Г был сделан с результата 1, а, значит, правило по *невинным жертвам* сыграло свою злую шутку (стр. 73). Гриффин ловит пулю на 2d6+1 пунктов урона! Маккена кривится, бросает кости и получает 12. У Гриффина и так уже три *ранения*, соответственно теперь он *при смерти*. Гриффин осуществляет *проверку Выносливости* со штрафом –3 за *ранения* и получает 2. Очередной бросок игральных костей, на этот раз по *таблице увечий*. Он *истекает кровью* и вынужден осуществлять *проверки Выносливости* каждый раунд, пока Маккена не разберётся с зомби и не окажет ему первую помощь.

Однако ведущий попросил Маккену пройти *проверку Страха*, когда тот увидел, что ожившие мертвецы повалили его товарища. Эту *проверку* он провалил. Последнее, что увидел Элай Гриффин в своей жизни, — это спину убегающего товарища.

Мёртвые Земли названы так не случайно.

Глава четвёртая: Ситуативные правила

В этой главе приведены правила, которые могут быть полезны в частных случаях: как управлять целой группой союзников, как сделать погоню захватывающей, что делать при столкновении с такими опасностями, как огонь, вода, радиация. Если вы впервые читаете книгу, бегло просмотрите разделы ситуативных правил, чтобы иметь общее представление, и возвращайтесь, когда будут нужны подробности.

† **Вызов судьбе:** обезвредить бомбу, провести древний ритуал, взломать систему — всё это *вызов судьбе*. Эти правила превратят обычную *проверку навыка* в напряжённое и захватывающее испытание.

† **Интерлюдии:** в книгах, фильмах и реальной жизни у героя находится масса возможностей поделиться с другими чем-то личным. В ролевых играх этому редко уделяют внимание, особенно когда ведущий концентрируется на стремительно развивающемся сюжете. Интерлюдии позволят исправить этот недочёт и придадут форму и смысл личным разговорам между приключениями, а также вознаградят игроков, которые прониклись своими персонажами и будут рады поделиться драматическими событиями из их прошлого.

† **Массовые сражения:** во многих игровых мирах бушуют масштабные войны и разворачиваются кровопролитные сражения. Правила в этом разделе помогут ведущему и игрокам сделать сражение ярким и драматичным. Персонажи смогут принять в нём участие и повлиять на его исход.

† **Опасности:** сюда включены правила по усталости, синякам и шишкам, холоду, болезням, падениям, утоплению, пожарам, жаре, голоду, ядам, радиации, недосыпу и жажде.

† **Погони:** головокружительная погоня охотника за стремительно ускользающей добычей. Используя достаточно простые правила, вы можете смоделировать как автомобильную погоню в каменных джунглях, так и суровые гонки на выживание в космосе. Для тех, кто знаком с предыдущей редакцией «Дневника авантюриста», хотим отметить, что правила обновились и стали проще.

† **Правила игровых миров:** базовые правила — основа вашей кампании. Правила игровых миров помогают отличить одну игровую реальность от другой. Можно ввести правило «Кровь и кишки» — оно позволяет игрокам тратить *фишки* на *проверку* урона! Или дополнительное правило «Без пунктов силы», которое позволяет отказаться от *пунктов силы* в пользу более быстрого, но и более рискованного метода применения *сверхъестественных навыков*. Вы сможете ознакомиться с примерами использования таких правил в «Зарисовках» в конце книги (перед началом каждой истории).

† **Путешествие:** здесь вы найдёте советы по путешествиям и примеры неожиданностей, с которыми персонажи могут столкнуться в пути.

† **Социальные конфликты:** как быть с придворными интригами? Что делать, если герои обратились к королю с призывом о помощи, а их противник активно пытается им помешать обрести эту помощь? Этот раздел правил предлагает простую и захватывающую систему разрешения социальных конфликтов, основанную на *навыке Убеждение* и на том, сколь успешен или неудачлив проситель.

† **Союзники:** Будь то крепкие вояки, отчаянные пираты или солдаты под командованием героя — все они союзники, и они зачастую являются важным элементом игры. Здесь вы найдёте характеристики союзников, поймёте, как их задействовать и как сделать переживших ваши совместные приключения союзников сильнее.

† **Страх:** это случается, когда персонаж сталкивается с «тем, что человеку не следует знать». *Проверки страха* и суровые последствия их провала прилагаются.

† **Транспорт:** сражения на транспортных средствах — неотъемлемый элемент приключений в техногенных и постапокалиптических мирах. Раздел посвящён тому, как перемещать транспорт по игровому полю, как осуществлять атаки, и что бывает при потере управления.

Вызов судьбе

Персонажи нередко оказываются в центре драматических событий. Например, обезвреживают бомбы или взламывают систему безопасности, и времени им на это даётся всего ничего.

Мы предлагаем вам систему, которая поможет ведущему сделать игру более драматичной и добавить остроты обычным *проверкам навыков*.

Для начала определите *навык*, при помощи которого будет решаться проблема. Например, *Знание (взрывчатка)*, чтобы обезвредить бомбу; *Знание (оккультизм)*, чтобы совершить ритуал; *Знание (компьютеры)*, чтобы взломать компьютерную систему.

Вызов судьбе обычно укладывается в пять «действий» и требует такого же количество успехов (см. ниже). Действия могут соответствовать как раундам боя, так и попыткам решить проблему. Это зависит от решения ведущего и сложившейся ситуации.

Вызов брошен

Персонаж получает карту (даже вне боя) и действует в свою очередь. *Черты Хладнокровный* и *Стремительный* работают согласно правилам.

Если персонаж добился пяти успехов при *проверке* требуемого *параметра* прежде, чем время вышло, он достиг цели. Лучше отмечать эти успехи какими-нибудь *жетонами* для наглядности.

Если время истекло, а персонаж не набрал пяти успехов, то бомба взрывается, ритуал прерывается, экран гаснет, срабатывает сигнализация — миссия заканчивается полным фиаско.

Можно ли попытаться вновь, решает ведущий, но раз уж это был *вызов судьбе*, то и провал должен обернуться чем-то трагическим. Или, в крайнем случае, придётся искать кардинально новый подход к решению проблемы.

† **Сложность**: на *проверку параметра*, связанного с *вызовом судьбе*, должен накладываться штраф минимум –2. Бомба ведь наверняка снабжена системой защиты, ритуал должен быть весьма сложным, а система безопасности вражеской компьютерной сети явно не дремлет. Это *вызов судьбе*, и он не должен быть простым.

† **Совместные проверки**: другие персонажи могут помогать герою, осуществляя *совместные проверки* (см. стр. 67).

Осложнения

Если персонаж получает трефовую *карту действия*, у него начинаются большие неприятности. В этом раунде на *проверки* его *действий* накладывается дополнительный штраф –2 (вдобавок к другим модификаторам). Провал влечёт за собой наихудшие последствия для всего дела: цель сбегает, бомба взрывается, спор оканчивается конфликтом, сражение — сокрушительным поражением.

***Пример**: Иэн «Хакер» МакТэвиш пытается взломать хорошо защищённую базу данных корпорации «Генезис inc». Он получает тройку треф и должен осуществить проверку Знания (компьютеры) со штрафом –2. При провале система безопасности «Генезиса» обнаружит вторжение. Ведущий решает, что в этом мире высоких технологий и сетевых ковбоев Иэна ожидает не просто провал — по кабелю пустят сильнейший электрический заряд на 2d6 урона!*

Пример: обезвредить бомбу

Герои — члены антитеррористической организации — сдерживают волны нападающих смертников, пока Джон — эксперт по взрывчатым веществам — пытается обезвредить ядерную бомбу. Ведущий решает, что для этого необходима *проверка навыка Знание (взрывчатка)* со штрафом –2, поскольку речь идёт о высокотехнологичном устройстве.

В **первом раунде** герои атакуют террористов, пока Джон пытается обезвредить бомбу. Его *карта действия* — шестёрка треф, что означает *осложнение*. Ведущий говорит Джону, что подходы к бомбе заминированы. Джон вкладывает в бросок всё, что у него есть, и просит товарища, который тоже обладает необходимым *Знанием (взрывчатка)*, помочь.

Товарищ осуществляет *совместную проверку* и добавляет +2 к результату Джона. Сам Джон сначала получает жалкую 3. Он тратит *фишку* и на этот раз получает 7, после чего вычитает штраф за *вызов судьбе* –2 и ещё –2 за *осложнение*, в результате получается 3. Однако помощник добавляет +2, поскольку *совместная проверка* была успешной. Таким образом он спасает положение!

Джону нужно еще четыре успеха, чтобы обезвредить бомбу. Во **втором раунде** у него джокер — прорыв! «Я узнал эту модель», — уверенно говорит он и получает *подъём* при *проверке Знаний*. В итоге он набрал три успеха.

В **третьем раунде** у Джона девятка, но он проваливает *проверку*. Джон холодеет.

Четвёртый раунд. У Джона успех, но ему нужен ещё один успех для победы. «Я не уверен, что справлюсь!», — кричит он своим товарищам. Сразу после этого террорист попадает в него из винтовки. Он в *шоке* и *ранен*!

Пятый раунд. Террористы всё ближе. У Джона туз, но он проваливает *проверку Характера* и не может выйти из *шока*! Он тратит свою последнюю *фишку*, чтобы отменить последствия *шока*, вновь призывает на помощь друга и вновь пытается обезвредить бомбу. Если будет успех, взрыв не прозвучит. Если нет, придётся начать новую кампанию!

Пример: ритуал

Герои — пятеро исследователей — пытаются не пустить в наш мир древнее и непостижимо ужасное чудовище из-за грани. Четверо из команды дерутся со служителями тёмного культа, которые хотят призвать чудовище, и всё это происходит в самом сердце их подземного логова. Пятый — профессор Картер — приступает к чтению магического заклинания, которое, по его мнению, должно отправить тварь в тот ад, откуда она родом, и запереть врата.

За первые два раунда профессор Картер уверенно набирает четыре успеха. Но в третьем раунде дела пошли скверно. Он получил несчастливую семёрку треф. Ведущий описывает, как сотни щупалец вселяющей леденящий ужас твари начали прорываться в наш мир.

Профессор Картер осуществляет *проверку* со штрафом –2 и проваливает её. «Поклонитесь нашим новым владыкам», — только и успел сказать он, прежде чем тварь из других измерений поглотила его, и смертельный ужас воцарился на Земле на тысячу лет.

Не у всякой истории бывает счастливый конец.

Интерлюдии

В большинстве героических историй персонажи время от времени перекидываются друг с другом парой слов, рассказывая о своём прошлом или же раскрывая свой характер. Подобные «интерлюдии» достаточно редко встречаются в ролевых играх, поскольку, как правило, основной акцент делается на действие в рамках текущего сюжета.

Описанная ниже система позволит вам упорядочить процесс введения интерлюдий и заслуженно наградить игрока за то, что он красиво раскрыл характер своего персонажа и поделился деталями его биографии с окружающими.

Введение интерлюдии

Ведущий должен вводить интерлюдии, когда динамика развития сюжета неизбежно снижается, например, когда персонажи залечивают *ранения* после нелёгкого боя, проводят какое-то длительное исследование или же находятся в долгом пути.

Для начала выберите игрока и попросите его вытянуть карту. Масть карты определяет тематику истории (смотрите ниже «Таблицу интерлюдий»). Игрок должен рассказать историю на заданную тему от лица своего персонажа. Повествование должно занимать несколько минут и может включать в себя других персонажей.

В следующий раз, когда ведущий решит, что наступил подходящий момент для интерлюдии, он должен выбрать другого игрока, чтобы у каждого из участников была возможность самовыразиться и получить соответствующую награду.

† **Награды:** после того, как игрок заканчивает свою историю, ведущий может наградить его *фишкой* или картой из *колоды приключений* — на усмотрение игрока.

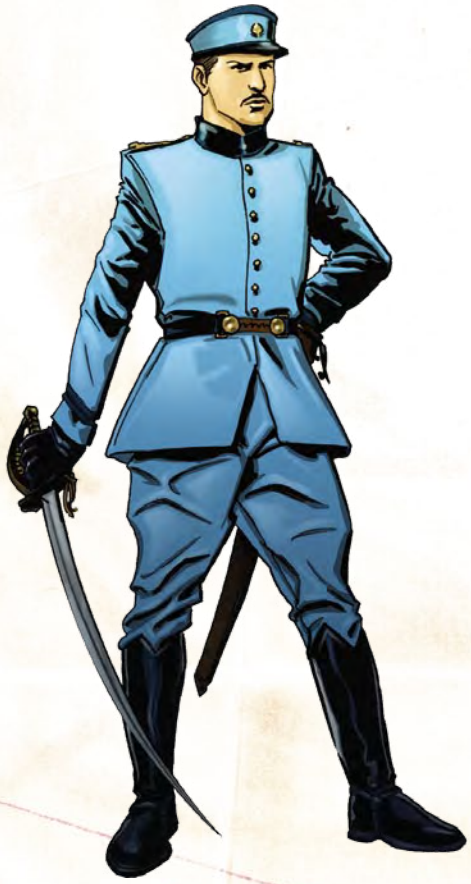


Таблица интерлюдий

- **Трефы — Трагедия:** расскажите историю о трагедии или неудаче, случившейся с вашим персонажем в прошлом, по возможности связав её с одним из его *изъянов*. Если у рассказчика есть какая-то страшная тайна, не стесняйтесь намекать на неё, давая другим персонажам пищу для размышлений и предоставив им возможность получше узнать тёмную сторону вашего персонажа.
- **Пики — Победа:** расскажите о великой победе или личном триумфе, связанном с прошлым вашего персонажа. Как это сказалось на его последующей жизни? Какова была награда за его подвиг?
- **Червы — Любовь:** вам предстоит поведать захватывающую историю о величайшей любви вашего персонажа: утраченной, обретённой или ожидающей его дома. Как её зовут? Где она живёт? Почему вам пришлось покинуть её?
- **Бубны — Желание:** расскажите историю о том, чего желает или некогда желал ваш персонаж. Это может быть материальная ценность, признание, политическая цель или даже путешествие, которое он хочет совершить, чтобы посетить какое-нибудь удивительное место.

Пример: Марсианские странствия

Полковник Грин из 24-го марсианского шотландского полка, его проводник гуркский стрелок Санджей, леди Эмилия и всемирно известный охотник на крупную добычу сэр Джон Хоббсворт пересекают обширную марсианскую пустыню. Их ожидают песчаные бури, изнуряющая жара днём и мороз, от которого кровь стынет в жилах, ночью.

Ведущий решает вводить интерлюдию после каждого столкновения в ходе путешествия.

Первым жребий падает на полковника Грина, который вытягивает карту — Пики. Он с увлечением описывает облаву на диких марсиан у Зимкангаруна и кровопролитное сражение, которое там произошло. «Именно там я получил эту рану», — произносит он, показывая на свою хромую ногу.

Затем, чудом пережив ужасную песчаную бурю, леди Эмилия вытягивает карту — Червы. «Я готова вынести любые муки», — начинает она, — «если только это поможет мне узнать, что произошло с моим возлюбленным Натаниэлем, пропавшим в тех самых горах, куда мы с вами направляемся». Затем она рассказывает о том, как они с Натаниэлем встретились, после чего отправились на Марс и начали там новую жизнь вдали от грязного и порочного Нью-Йорка.

На следующий день отряд попадает в засаду марсианских разбойников. Санджей вытягивает следующую карту — Бубны. «Видите клинок этого бандита?» — гордо вопрошает он. «Это всего лишь жалкое подобие моего кукри, который я получил в качестве награды десять лет назад, когда вступил в свой полк». После этого Санджей описывает сражения, в которых он принимал участие в составе Шестого гуркского полка, прежде чем уйти добровольцем на далёкий Марс.

Сир Хоббсворт оказывается следующим и вытягивает карту — Трефы. «На Земле не осталось ни единого крупного зверя, на которого бы я ещё не охотился. Теперь я решил отправиться на Марс для того, чтобы добыть самого большого, самого яростного зверя во всех известных мирах — караска. Я убью его и повешу его голову на стену. И ничто не остановит меня». Хоббсворт также вскользь упоминает о своей надежде на то, что чудовище, прежде чем сдохнуть, убьёт его. Таким образом, он намекает окружающим на своё Последнее желание и хроническую болезнь, которую он приобрёл в ходе этой игровой кампании.

Массовые сражения

В по-настоящему суровых мирах нередко случаются войны с массовыми кровопролитными сражениями. Описанная ниже система порадует игроков, персонажи которых не просто принимают участие в боях, но стараются заручиться политической поддержкой союзников, пополнить ряды своих войск и разработать стратегию, которая позволит им выиграть не только сражение, но и целую войну.

Эти правила позволят ведущему справиться с чем угодно, начиная с небольшого военного отряда, удерживающего форт, осаждаемый ордами нежити, и заканчивая целыми подразделениями войск, участвующих в масштабных сражениях, и космическим десантом, вторгающимся на вражескую планету. Несмотря на то, что правила абстрактны, они дают персонажам возможность выстроить стратегию, побыть командирами и непосредственно принять участие в боевых действиях.

Подготовка

Для начала отсчитайте для более крупной или более сильной армии 10 *жетонов*. Вторая армия получает пропорциональное количество *жетонов*. Если в одной армии, к примеру, 10000 человек, а во второй — 7000, отсчитайте для меньшей армии 7 *жетонов*.

При распределении *жетонов* ведущий учитывает наличие особых или элитных подразделений, качество снаряжения и так далее. Это не значит, что нужно высчитывать каждый пункт *брони* или наносимого урона. Просто осуществите примерную оценку сил, внося в неё изменения в случае необходимости, и доверьтесь игральным костям и игрокам, которые сделают всё остальное.

Знания (военное дело)

Как только приблизительное соотношение сил определено, обе стороны осуществляют встречную *проверку Знания (военное дело)*, с учётом модификаторов из таблицы ниже.

Модификаторы сражения

Модификатор	Условие
+1	Сторона с большим количеством *жетонов* каждый раунд получает преимущество, равное разнице между количеством собственных *жетонов* и количеством *жетонов* противника.
Артиллерийская или воздушная поддержка	
+1	Лёгкая
+2	Средняя
+3	Тяжёлая
Местность	
–1	У противника минимальное преимущество.
–2	У противника небольшое преимущество.
–3	У противника значительное преимущество.
План сражения **(На усмотрение ведущего — уточняется после каждого раунда)**	
+/–?	Армия получает штраф или преимущество в зависимости от тактических решений, принимаемых лидером в течение каждого раунда. Начало скрытой фланговой атаки, брошенные в бой на ключевом направлении резервы и другие подобные решения могут поспособствовать успешности сражения.

† **Потери:** при каждом успехе и *подъёме* противоположная сторона теряет один *жетон*. Считается, что потери распределяются равномерно по всем вражеским силам.

† **Боевой дух:** в каждом раунде, когда армия теряет *жетон*, её лидер должен осуществить *проверку* боевого духа, то есть *проверку Характера*, на которую распространяются описанные ниже модификаторы. В случае успеха армия продолжает сражаться, и обе стороны снова осуществляют встречную *проверку Знания (военное дело)*, как описано выше.

Провал означает, что армия потерпела поражение, но отряды отступают организованно. Осуществите ещё одну *проверку сражения*, после чего бой прекращается (лидер может принять решение об отступлении добровольно).

Если результат *проверки* 1 или меньше, солдаты бросаются бежать, и битва немедленно прекращается.

Модификаторы боевого духа

Модификатор	Условие
–1	За каждый *жетон*, потерянный в ходе сражения.
+2	Армия в основном (75% или больше) состоит из существ, которым неведом страх.
+2	Армия защищена мощными фортификационными сооружениями.
+2	Армии некуда отступать.

Персонажи и массовые сражения

Герои вашей истории вряд ли согласятся бездействовать, когда вокруг них кипит битва. Воины могут броситься на штурм ворот, маги — метать огненные шары в противников, а благородный рыцарь — направить своего верного скакуна на вражеский строй.

Своим участием в сражении персонажи вполне могут повлиять на его исход самым неожиданным образом. Пускай каждый персонаж осуществит *проверку Драки*, *Стрельбы* или *сверхъестественного навыка* (на выбор игрока), после чего обратитесь к разделу «Результаты участия персонажей в сражении».

Модификаторы: персонажи получают преимущество или штраф ко всем своим *действиям*, равный разнице между количеством *жетонов* стороны, за которую они выступают, и количеством *жетонов* противника. Если у врага 8 *жетонов*, а у стороны, на которой сражаются персонажи лишь 5, на *действия* персонажей налагается штраф –3.

Кроме того, прибавьте +1 к результату *проверки* за каждый *ранг* персонажа старше *Новичка*. Это позволяет учитывать наличие у него различных *черт* и способностей, которые не всегда отражаются при *проверке* конкретного *навыка*.

Результаты участия персонажа в сражении

- **Провал:** персонаж сталкивается с ошеломляющим численным превосходством противника, предпринимает неудачный тактический ход, или ему катастрофически не повезло. Он получает 4d6 урона.
- **Успех:** персонаж сражается хорошо и добавляет +1 к *проверке сражения* своей стороны, получая при этом 3d6 урона.
- **Подъём:** персонаж вносит хаос в ряды противника, убивая вражеских генералов и уничтожая технику. Он получает 2d6 урона, но при этом добавляет +2 к *проверке сражения* своей стороны.

• **Два подъёма:** воин покрывает себя славой. От его руки гибнет множество врагов, его доблесть вдохновляет союзников, и они сражаются подобно демонам. Благодаря подвигам персонажа, его сторона получает +2 к *проверке сражения*, а сам он выходит из боя невредимым.

† **Боеприпасы:** в случае необходимости вы можете подсчитывать расход боеприпасов или *пунктов силы*, использованных персонажем всякий раз, когда он вступает в сражение и применяет *сверхъестественный навык* (например, *Колдовство*) или же прибегает к обычной *Стрельбе*. *Сверхъестественные навыки* расходуют 2d6 *пунктов силы* в раунд. Персонажи со стрелковым оружием производят 3d6 выстрелов (умножьте на 3 для оружия, которое стреляет очередями или в режиме автоматического огня). Если у персонажа не остаётся боеприпасов или *пунктов силы*, ему придётся изменить тактику в следующем раунде.

Последствия сражения

Когда одна сторона обращается в бегство, отступает или остаётся без *жетонов*, сражение заканчивается, и наступает пора подсчитывать потери. Некоторые отряды, потерянные в бою, могут быть со временем восстановлены при условии, что им удастся перегруппироваться или получить первую помощь.

Если вам необходимо более точно подвести итоги сражения, бросьте 1d6 для каждого потерянного *жетона*. Победившая сторона возвращает себе потерянный *жетон* при результатах 4-6. Проигравшая сторона — только при 5-6, а сторона, обратившаяся в бегство, возвращает *жетон*, только если выпадет 6.

Когда обе стороны определяют количество потерянных *жетонов*, приходит время подсчитать действительные потери армий. Сторона, обладавшая на момент начала сражения превосходящими силами, просто умножает количество потерянных *жетонов* на 10%.

К примеру, потеря четырёх *жетонов* означает, что потери составляют 40% от численности войск. Сторона, у которой осталось меньше войск, определяет, какой процент боевой силы остался в строю. Если она начинала с 8-ю *жетонами*, и закончила с 2-мя, это означает, что она потеряла 75% своих войск.

Как только вам удастся определить общий процент потерь вашей армии, распределите их равным образом между отдельными отрядами настолько, насколько это возможно.

Пример: Вторжение на Землю

Населённая инсектоидами Горрамская империя начинает вторжение на Землю из космоса. У горрамцев 10 *жетонов*, отражающих их огромный космический флот и бронированных шагающих роботов с огненными лучами смерти. В распоряжении Земли все национальные армии. Учитывая превосходство горрамских технологий и огромную численность их войск, ведущий предоставляет Оборонительным силам Земли (ОСЗ) 8 *жетонов*.

Обе стороны располагают тяжёлой артиллерией и поддержкой с воздуха (+3 к обеим сторонам), но не получают преимуществ за счёт местности, так как сражение разворачивается по всему миру.

Горрамская империя осуществляет *проверку Знания (военное дело)* и получает 13. В это время персонажи забираются в стратосферные истребители и вступают в бой. Практически все они получают некоторый урон, но при этом добавляют +3 к *проверке* своей стороны. Окончательный результат *проверки Знаний (военное дело)* ОСЗ равен 17. Земля побеждает с преимуществом в 4 пункта. Пришельцы теряют два *жетона* и, соответственно, 20% своих войск.

Ведущий описывает первые несколько часов вторжения и отчаянное сопротивление земных армий. Злые насекомые несут серьёзные потери, но всё ещё не собираются сдаваться, и потому битва продолжается.

Опасности

Жара, холод, жажда, недостаток сна и прочие трудности могут измотать даже самых стойких героев, постепенно усугубляя их положение и даже приводя к гибели. Встречаются явные опасности с практически мгновенным эффектом. Персонаж может захлебнуться, обжечься или упасть с огромной высоты. Бывают также опасности, которые постепенно разрушают организм персонажа. Например, яды и болезни.

Здесь мы расскажем о наиболее распространённых опасностях, детально разберём, когда и какие *проверки* должен осуществлять персонаж, какие модификаторы накладываются на его действия и как можно избавиться от негативных эффектов, вызванных этими опасностями. Советуем ведущему вводить такие опасности для усиления напряжённости сюжета. Наверное, не стоит их вводить, если персонаж ненадолго выскочил из дома на улицу в метель. А вот долгий переход через Хребты Ужаса — очень подходящий случай. Особенно, если это усугубит драматизм ситуации и вынудит персонажей побеспокоиться о тех вещах, о которых они бы даже не подумали при иных обстоятельствах: укрытие от ветра и снега, тёплая одежда, а также вынужденный обед из мяса ездовых животных.

Усталость

Некоторые опасности оборачиваются уроном, но большинство поначалу вызывают *усталость* — стресс или слабость, из-за которых персонаж становится менее эффективным, а также может оказаться *при смерти* или даже умереть.

Уставший персонаж проходит через несколько стадий прежде, чем сдаться. Стадии и штрафы, налагаемые ими, указаны ниже.

- **Утомлён:** персонаж быстро устаёт. Все *проверки параметров* осуществляются со штрафом –1. Если персонаж получает ещё один *уровень усталости*, он переходит в стадию *истощён*.
- **Истощён:** персонаж угасает на глазах. На *проверки* всех *параметров налагается* штраф –2. Если персонаж получает ещё один уровень *усталости*, он переходит в состояние *при смерти*, если опасность не предполагает иного исхода.
- **При смерти:** жизнь еле теплится в теле персонажа, он *при смерти*. Смотрите раздел «*При смерти*» для каждой конкретной опасности, чтобы узнать, что будет дальше.

† **Избавление:** способ избавления от *усталости* зависит от источника опасности. Умирающему от голода нужна пища, замёрзшему — тепло - и так далее. Чтобы понять, как избавиться от *усталости*, нужно определить, чем она вызвана. Смотрите описания опасностей ниже.

† **Несколько опасностей:** персонаж может получать уровни *усталости* сразу от нескольких источников опасности. Если персонаж уже *истощён* от голода, а потом получает ещё уровень *усталости* от холода, то он *при смерти*.

Болезни

Болезни могут варьироваться от затяжных изнуряющих недугов до стремительно разрушающих организм поражений. Чтобы вам было проще ориентироваться, мы выбрали наиболее часто встречающиеся болезни в разнообразных кампаниях. Если вы собираетесь ввести какое-нибудь особенное заболевание, вы можете дополнить эти правила, чтобы лучше отразить симптомы.

- **Избавление:** если в описании заболевания не сказано иного, то его можно вылечить только при помощи специальных лекарств или очень сильной магии. При наличии необходимого лекарства здоровье восстановится через 2d6 дней, минус половина *Выносливости* (минимум за один день). Если нужных медикаментов нет, лекари могут лишь создать лучшие условия для больного и не могут повлиять на его состояние. Чтобы узнать больше о магическом лечении, смотрите стр. 113.
- **При смерти:** как правило, смерть, если описание болезни не предполагает иного исхода.

Контакт с заболевшим

Заразиться можно следующими путями:

• **Воздушно-капельным:** токсины в воздухе. Персонаж может задержать дыхание на число раундов, равное 2, плюс значение его *Выносливости*; или половина значения Выносливости, если он не был готов. По истечении этого времени ему придётся вдохнуть и автоматически войти в контакт с заражённым воздухом. Если облако токсинов застало жертву врасплох (например, её атаковала тварь, распространяющая токсичные споры), нужно осуществить *проверку Смекалки*, чтобы задержать дыхание прежде, чем заражённый воздух попадет в лёгкие.

• **Касанием:** при прикосновении жертва должна осуществить *проверку Выносливости*. Успех означает, что болезнетворные элементы не смогли проникнуть сквозь кожный покров. При провале заболевание незамедлительно оказывает эффект, указанный в его описании.

• **При попадании в кровь:** типичный случай — укус животного или *ранение*, нанесённое оружием с заразным лезвием. Если персонаж в *шоке* или получил *ранение* в результате этой атаки, он должен осуществить *проверку Выносливости*. При провале персонаж заражён. Успех означает, что болезнетворные элементы не попали в кровь.

Типы заболеваний

• **Хроническое, истощающее:** эти заболевания постоянно напоминают о себе и часто оканчиваются смертью. Проказа, запущенный туберкулёз и прочие смертельные заболевания относятся к этой категории. Жертвы мучаются частыми спазмами, приступами кашля и т.д. и постоянно находятся в состоянии *истощён*. Если персонаж получает ещё один уровень *усталости*, он переходит в состояние *при смерти*, но остаётся жив. В начале каждой сессии персонаж должен осуществлять *проверку Выносливости*. Если результат 1 или меньше, персонаж покинет мир живых до окончания этой сессии. Рекомендуем ведущему позволить персонажу уйти красиво, но погибнуть он должен до окончания этой игровой встречи.

• **Хроническое, утомляющее:** то же, что и предыдущий тип, но персонаж находится в состоянии *утомлён*. Такое состояние может быть вызвано, например, малярией, вымышленными заболеваниями вроде прикосновения живого мертвеца или жизнью в непривычной и слегка токсичной среде.

• **Скоротечное, ослабляющее:** очень редки в реальном мире, но хорошо подходят для игр в жанре научной фантастики и фэнтези. Такие недуги можно заработать, если персонажа поцарапает какая-нибудь неведомая тварь, или он вдохнёт воздух, насыщенный токсинами (смотрите выше: «Воздушно-капельным путём» и «При попадании в кровь»). При *провале проверки Выносливости* жертва заражается болезнью, оказывается в *шоке*, получает уровень *усталости*, начинает беспрерывно кашлять или проявлять другие изнуряющие симптомы. Как только персонаж выходит из *шока*, он может нормально действовать, но состояние *утомлён* (а с ним и болезнь) будет держаться ещё 2d6 дней, пока болезнь не пройдёт сама.

• **Скоротечное, смертельное:** ещё реже встречаются болезни, способные погубить за секунды. С ними дело обстоит так же, как со смертельными ядами (см. «Яд»). Если персонаж выживает, он *утомлён* 2d6 часов.

Вода

Вода таит в себе смертельную опасность для неподготовленного персонажа. Далее перечислены опасности, связанные с водой, а также частота, с которой персонаж должен осуществлять *проверку Плавания* при столкновении с ними. При каждом провале персонаж получает уровень *усталости*.

• Персонаж с *навыком Плаванье* как минимум d4 может не осуществлять *проверку* в спокойной воде.

• При быстром течении все персонажи должны осуществлять *проверку* каждую минуту.

• В бурном потоке, когда персонажа закручивают водовороты, он осуществляет *проверку* каждый раунд.

• Персонаж, вынужденный долго оставаться в воде без плавательного средства, должен осуществлять *проверку* каждый час.

† **Модификаторы:** вычтите 2 из *проверки Плаванья*, если персонаж пытается что-то удержать на плаву, включая другого персонажа. Добавьте +2, если персонаж в спасательном жилете.

† **Избавление:** оказавшись вне воды, персонаж избавляется от одного уровня *усталости* каждые 5 минут.

† **При смерти:** смерть наступает через количество раундов, равное половине *Выносливости персонажа*. Если кто-то доберётся до жертвы в течение пяти минут после «смерти», её можно откачать при успешной *проверке Лечения* со штрафом –4.

Голод

Людям нужно приблизительно полкилограмма пищи каждые 24 часа. Если еды недостаточно, персонажа начинает терзать голод.

Начиная с первого дня после того, как персонаж пропустил приём пищи, он должен осуществлять *проверки Выносливости*. Вычтите 2, если персонажу досталось хотя бы вдвое меньше еды, чем ему необходимо. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

По прошествии первого дня персонаж должен осуществлять *проверку* из-за голода каждые 12, а из-за жажды — каждые 6 часов.

† **Навык выживания:** успешная *проверка Выживания* означает, что персонаж нашёл суточное количество воды и пищи, необходимое для одного человека, при *подъёме* — для пятерых.

† **Избавление:** по крайней мере, килограмм приличной еды позволяет персонажу избавляться от *уровня утомления* каждый час, или каждые 12 часов, если он достиг состояния *при смерти*.

† **При смерти:** персонаж умирает от голода через 3d6 часов.

Жажда

В среднем человеку необходимо примерно 2 литра воды в сутки. Требуемое количество удваивается как в крайне засушливой местности (например, пустыня), так и в очень влажной (джунгли), поскольку персонаж обильно потеет и теряет жидкость.

Если персонаж не получает необходимого количества жидкости, он страдает от обезвоживания. Начиная с дня, когда кончилась вода, он должен осуществлять *проверки Выносливости*. Вычтите 2, если персонажу досталось воды хотя бы вдвое меньше нормы. При провале персонаж получает уровень *усталости*. После первого дня без воды персонаж должен осуществлять *проверку* каждые 6 часов.

† **Навык выживания:** успешная *проверка Выживания* означает, что персонаж нашёл суточное количество воды и пищи, необходимое для одного человека, при *подъёме* — для пятерых.

† **Избавление:** два литра воды позволяют персонажу избавляться от одного уровня *усталости* каждый час.

† **При смерти:** смерть через 2d6 часов.

Жара

Сильная жара (обычно выше +30°C) может вызвать обезвоживание и тепловой удар. И то, и другое зачастую оборачивается неприятными последствиями для организма. Пожалуй, обезвоживание является наиболее серьёзной опасностью. Сознательные и хорошо подготовленные персонажи обычно берут с собой приличный запас воды и регулярно её пьют, что облегчает их положение.

Когда температура достигает 30°C и выше, ведущий должен обратить внимание на количество воды, которым располагают персонажи. Если им доступно, по крайней мере, 3.5 литра воды в день, они могут устать, получить солнечные ожоги, но обезвоживание им не грозит.

Если у них нет такого количества воды, персонажи должны осуществлять *проверку Выносливости* каждые четыре часа. Вычтите 2 из результата *проверки*, если персонаж пьёт вполовину меньше, чем нужно, и 4, если ещё меньше. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

- Вычитайте 1 из результата *проверки* за каждые 5 градусов выше 30°C.
- Добавьте +1, если персонаж не предпринимает физической активности.
- Добавьте +1, если персонаж находится в тени.

† **Избавление:** жертва, получившая достаточно воды, избавляется от одного уровня *усталости* каждый час.

† **При смерти:** персонаж получает тепловой удар и может пострадать от повреждения головного мозга. Осуществите *проверку Выносливости*. При *провале Смекалка* и *Сила* снижаются на одну *ступень* перманентно (до минимума d4).

Недосып

Большинству людей необходимо спать минимум 6 из 24 часов. Персонаж, который вынужден обходиться без этого минимума, должен осуществлять *проверку Выносливости* с нарастающим штрафом –2 каждые 12 часов (максимальный штраф –6). Приличное количество кофе, газировки или иных стимуляторов добавляет +2 к результату *проверки*.

† **Избавление:** каждые четыре часа сна снимают один уровень *усталости*.

† **При смерти:** уставший до смерти персонаж погружается в глубокий сон на 2d10 часов.

Огонь

Даже гиганты, для которых клинки рыцарей не опаснее швейных иголок, боятся огня. Осуществите *проверку* урона, когда персонаж оказался охвачен пламенем, и продолжайте *поверки* в начале каждого раунда, пока персонаж подвержен действию огня. Только непроницаемый огнеупорный костюм может усилить *Стойкость* персонажа, оказавшегося в огне.

Урон от огня

Урон	Описание
+2	Горящее оружие
1d10	«Очаг возгорания», например, горящая рука или нога
2d10	Огнемёт
3d10	Лава

† **Возгорание:** как только огонь касается того, что может загореться, бросьте 1d6. При 6 огонь перекидывается на цель.

Легко воспламеняемые объекты (дерево, например) загораются при 4–6. Горючие вещества вроде бензина, выплеснутого на врага, вспыхивают при любом результате, кроме 1.

После того, как жертва загорелась, каждый раунд (в начале её действия) бросайте 1d6, как описано выше, чтобы узнать, продолжает ли она гореть. Если персонажу не везёт, то пламя усиливается, и наносит указанный выше урон.

† **Отравление дымом:** пожары в замкнутых помещениях вызывают опасное задымление. В каждом раунде персонаж, находящийся в дыму, должен осуществлять *проверку Выносливости*. Мокрая ткань на лице добавляет +2 к *проверке*, а противогаз отменяет необходимость этой *проверки*. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

Падение

Урон от падения составляет 1d6+1 за каждые 3 метра высоты, с которой упал персонаж (округление вверх), до максимума в 10d6+10. Если вы используете игровое поле, то считайте каждые 2 *клетки* за 3 метра для упрощения.

† **Снег:** мягкая поверхность, например, глубокий снег, играет на руку падающему. Каждые полметра снега уменьшают урон на один пункт.

† **Вода:** падение в воду вдвое уменьшает количество игральных костей при *проверке* урона (округление вниз), а успех при *проверке Ловкости* значит, что персонаж нырнул и не пострадал. Стоит отметить, что он оказывается в *шоке*, если нырнул с высоты больше 15 метров. Падение в воду с высоты больше 30 метров (15 *клеток*) требует успешной *проверки Ловкости* со штрафом –2, чтобы избежать урона.

Радиация

Персонажи в радиоактивной среде должны осуществлять *проверки Выносливости* каждый час при слабом радиационном фоне и каждую минуту при сильном. При каждом провале персонаж получает уровень *усталости*.

- **Избавление:** уровни *усталости*, полученные от радиации, уходят по одному в 24 часа или вдвое быстрее, если принять душ и смыть с себя радиоактивную пыль.
- **При смерти:** жертва страдает от лучевой болезни — это **хроническое, утомляющее** *заболевание* (смотрите «Заболевания»).

Синяки и шишки

Персонаж с небольшими, но неприятными травмами (полученными, например, в результате падения со склона или бега с препятствиями по тёмной пещере) страдает скорее от *усталости*, чем от *ранений*. Эта опасность вводится, если нужно, чтобы персонажи оказались слегка побиты, но не получили *ранений*.

Когда у персонажа возникает риск получить подобные травмы, осуществите *проверку Выносливости*. При провале персонаж получает уровень *усталости* от синяков, шишек, порезов и ссадин. Ведущий может иногда позволять особо проворным персонажам осуществлять *проверку Ловкости*, чтобы избежать повреждений. *Усталость*, заработанная таким путём, может привести лишь к *истощению*, но не к состоянию *при смерти*.

† **Избавление:** *усталость* от синяков и шишек автоматически проходит через 24 часа после того, как были получены эти травмы.

† **При смерти:** нельзя оказаться *при смерти* от синяков.

Пример: *двое героев несутся вниз по скользкому склону, убегая от толпы служителей культа Крокодила. Ведущий решает, что они поскользнутся и опрокинутся, если не пройдут проверку Ловкости. У первого успех, второй падает. Он получает уровень усталости на 24 часа.*

Холод

Долгие часы перехода через глубокий снег навстречу ледяному ветеру могут стать причиной обезвоживания и измотать персонажа так же быстро, как путь через жаркую пустыню. Каждые четыре часа, проведённые на морозе (0°C), персонаж должен осуществлять *проверку Выносливости*. При провале персонаж получает *уровень усталости*. Вычитайте по 1 из п*роверок Выносливости* за каждые 10 градусов ниже нуля до максимума –3. *Проверка* подразумевает, что персонаж тепло одет. Если это не так, из результата *проверки* вычитается 2. Современное снаряжение для зимних походов даёт +2 к *проверкам*, а специальное снаряжение (одежда полярника) даёт, по меньшей мере, +4 или больше в зависимости от игрового мира.

† **Избавление:** тёплое укрытие позволят персонажу избавляться от одного уровня *усталости* каждые 30 минут.

† **При смерти:** персонаж должен осуществлять *проверку Выносливости* каждый час. При провале он погибает.

Яд

Если жертва оказалась в *шоке* или получила *ранение* в результате укуса ядовитого животного или удара отравленным клинком, она должна осуществить успешную *проверку Выносливости*, чтобы не подвергнуться действию одного из ядов, указанных в таблице ниже. Если у яда есть модификатор (например, «Яд –2»), он налагается на результат *проверки Выносливости*.

Ведущий должен решить, к какой категории относится яд. Из всех ядовитых животных реального мира лишь единицы попадают в категорию смертельно ядовитых. Когти упырей содержат парализующий яд, шпионы могут подмешивать в напитки мощные «удушающие» яды или вообще использовать газ.

Персонаж под действием *парализующего* или *удушающего* яда находится *при смерти*, пока его не избавят от воздействия.

† **Лечение:** чтобы исцелить отравленного, лекарь должен осуществить *проверку Лечения*. Из результата *проверки* вычитается сила яда (указана в описании). При успехе жизнь жертвы спасена, и яд больше не действует: парализованные могут двигаться, а те, кто был в обмороке, приходят в себя.

Каждый персонаж может предпринять лишь одну попытку вылечить жертву от воздействия яда. При провале вторую попытку должен осуществлять уже кто-то другой.

† **Избавление:** *утомление* или *истощение* от яда проходит за 24 часа.

† **При смерти:** персонажи, оказавшиеся *при смерти* от *усталости*, избавляются от недуга, как описано выше. Остальные эффекты описаны в таблице ниже, и об избавлении от них придётся позаботиться отдельно.

Таблица воздействия ядов

Тип	Провал	Успех	Подъём
Смертельный	Смерть через 2d6 раундов	1 ранение и истощение	Истощён
Отравляющий	Смерть через 2d6 минут	1 ранение и истощение	Истощён
Парализующий	Паралич на 2d6 минут	Паралич на 2d6 раундов	Утомлён
Удушающий	Обморок на 2d6 часов	Обморок на 2d6 минут	Утомлён

Погони

Правила по транспорту на стр. 102 регламентируют перемещения по игровому полю. Но эти правила не вполне пригодны для погонь на длинных дистанциях: на городских улицах, в открытом океане. Пользуйтесь приведёнными ниже правилами, если персонажам нужно догнать кого-то или наоборот быстро унести ноги.

Длительность погони

Для начала установите длительность погони.

- **Стандартная**: 5 раундов, используется для большинства погонь. Обычно каждый раунд занимает не больше минуты игрового времени.
- **Долгая:** 10 раундов, используется для долгих преследований, например, когда речь идёт о кораблях. Каждый раунд может растянуться на минуты, часы, а то и целые дни.
- **Гонки на выживание**: эта погоня на самом деле является битвой между стремительно перемещающимися оппонентами. Она заканчивается, лишь когда одна из сторон достигает своей цели или отказывается от неё.

Карты погонь

Вместо того, чтобы сдавать *карты действий*, предложите всем осуществить *проверку «параметра маневрирования»*, как указано ниже.

- **Верховая езда**: погоня верхом.
- **Вождение**: погоня на наземном транспорте.
- **Ловкость**: погоня бегом.
- **Пилотирование**: погоня в небе или в космосе на соответствующем транспорте.
- **Судовождение**: погоня на водном транспорте.

Участники получают карту за каждый успех и *подъём* при *проверке параметра маневрирования* и выбирают одну (обычно, старшую) в качестве *карты действия*. Это определит не только инициативу, но и успешность *маневрирования* в этом раунде.

Персонажи, которые не набрали ни одного успеха, тоже участвуют в погоне, но не получают карт в этом раунде.

Проверка параметра маневрирования не считается *действием*.

† **Преимущество**: персонаж с самой старшей картой получает *преимущество* над соперником. Это абстрактное понятие, которое может означать, что персонаж оказался позади, впереди, или даже идёт вровень с оппонентом. Самое главное, что его манёвр принёс ему *преимущество*, и он может, например, навести оружие (если у него таковое есть и он хотел это сделать). Смотрите раздел «Атаки», чтобы узнать больше о том, как можно воспользоваться *преимуществом*.

† **Скорость**: персонаж может прибавить +2 к результату *проверки*, если у него или его транспортного средства *предельная скорость* выше, чем у самого быстрого соперника, и +4, если *предельная скорость* вдвое выше, чем у соперника (используйте *Шаг* + максимальный *бег*, если персонаж передвигается пешком или верхом).

† **Черты:** *Хладнокровный* и *Стремительный* никак не влияют на *проверки параметров* во время *маневрирования* при погонях

† **Ландшафт**: при погоне по пересечённой местности ведущий должен наложить штраф –2 на все *проверки параметров* персонажей.

† **Вертикальная манёвренность**: если у воздушного транспорта персонажа *вертикальная манёвренность* выше, чем у транспортного средства противника, то к *проверке* добавляется +2.

† **Пассажиры**: Если пассажиры захотят помочь пилоту или водителю, и ситуация к тому располагает, они могут осуществить *совместную проверку параметра маневрирования*. Сами пассажиры *карт действия* не получают, но влияют на результат *проверки* пилота или водителя.

Ведущий должен решить, будет ли помощь пассажиров осмысленна. Пассажир на переднем сидении автомобиля может помочь как штурман и участвовать в *совместной проверке*, а пассажир на заднем, — скорее всего, нет. На корабле команда может осуществить *совместную проверку Судовождения*, чтобы улучшить результат капитана.

На пассажира, который участвует в *совместной проверке* и хочет совершить ещё какое-нибудь *действие*, накладывается стандартный штраф за *несколько действий*. Пассажир действует на *карте действия* водителя.

Атаки

Персонажи действуют согласно полученным *картам действия*. Но поскольку дистанция абстрактна, достоинство *карты действия* определяет как любые штрафы, обусловленные дистанцией, так и возможность осуществления атаки в *ближнем бою* (в погонях, где она в принципе возможна).

Если персонаж хочет атаковать цель, то у персонажа должно быть *преимущество* над ней, которое обеспечивается *картой действия* большего достоинства. Персонаж с семёркой, например, может атаковать лишь персонажей с семёркой и ниже. Цель со старшей картой атаковать нельзя, поскольку она успешно маневрирует.

† **Группы**: *статисты*, как всегда, осуществляют *проверки* группами и действуют по одной и той же *карте действия*. Поделите атаки группы между оппонентами. Атаки против оппонентов с *преимуществом* автоматически считаются неудачными. К примеру, у группы из девяти волков *карта действия* семёрка. Против волков выступают пять персонажей игроков, соответственно, на каждого персонажа приходится по два волка. Атакуя персонажей с более высокой инициативой, волки автоматически терпят неудачу. Зато у них есть шансы нанести *ранения* персонажам с более низкой инициативой. Такой подход убережёт персонажей с картами младше семёрки от атак со стороны каждого противника, участвующего в погоне.

Обратное неверно. Персонажи игроков могут атаковать любого врага или группу врагов, над которыми получили *преимущество*.

† **Персонаж в шоке**: если персонаж за рулём в *шоке*, он должен осуществить *проверку* по таблице «Потеря управления» (стр. 105). Если транспортному средству нанесён урон, рассчитывайте его от половины *предельной скорости*.

Персонажи в *шоке* в начале хода могут осуществить *проверку маневрирования* со штрафом –2. Выход из *шока* осуществляется по стандартным правилам.

Осложнения

Если *карта действия* персонажа — трефы, — он сталкивается с осложнением, описанным в «Таблице осложнений».

Игрок, которому посчастливилось получить несколько карт, может выбрать карту младше, но зато другой масти, чтобы избежать *осложнений*.

Как только *осложнение* произошло, персонаж может продолжать свое действие, если он, разумеется, выжил.

Пример: Рыцари и Разбойники

Персонажи — рыцарь и сквайр — преследуют в лесу троих разбойников. Рыцари едут верхом, разбойники же пытаются удрать на своих двоих. Трое разбойников осуществляют *групповую проверку Ловкости* (они передвигаются пешком), и у них получается 5. Это один успех. Они получают одну карту, и это оказывается жалкая тройка.

К результату *проверки Верховой езды* сквайр добавляет +2, поскольку он быстрее пеших разбойников, и в результате получает 7. У сквайра один успех. Он получает одну карту, и это оказывается валет треф. Трефы означают *осложнение*, валет — *небольшое препятствие* (ведущий решает, что персонаж должен был уклоняться он веток). Сквайр не достигает своей цели, цепляется за толстые ветки и получает уровень *усталости*.

Рыцарь при *проверке Верховой езды* получает 13. У него на руках три карты, он выбирает самую лучшую — джокера. Поскольку рыцарь опережает разбойников, и у него джокер, он может атаковать их в *ближнем бою*. Рыцарь наносит сокрушительный удар копьём и освобождает Королевский тракт от очередного негодяя.

Пример: воины автострады

Эйбл ведёт свой грузовик по пустоши. На пассажирском месте Большой Бен сжимает дробовик, а Кейл с самострелом пристроился за цистерной с горючим. Дэла едет в хвосте на мотоцикле.

Их преследуют пятеро рейдеров — каждый на мотоцикле. Они осуществляют *групповую проверку*, получают 7 и вытягивают одну карту — восьмёрку. Эйбл осуществляет *проверку Вождения* и получает 7. Большой Бен помогает водителю, указывая на неровности дороги, осуществляет успешную *проверку* соответствующего *навыка* и добавляет +2 к результату Эйбла. Теперь результат Эйбла равен 9 — это успех с *подъёмом*, так что Эйбл получает две карты и выбирает старшую — десятку. Его грузовик оказывается быстрее мотоциклов, и рейдеры не могут атаковать его в этом раунде.

Кейл с самострелом расположился в задней части грузовика. Он действует по карте Эйбла — десятке, — стреляет с *дальней* дистанции (штраф –4) и попадает в одного из бандитов, которому теперь суждено глотать радиоактивную пыль.

Дэла на мотоцикле получает результат 4. Она тянет одну карту, и ей достаётся четвёрка треф, которая означает *осложнение*, а именно *серьёзное препятствие*. Дэле нужно успешно осуществить *проверку Вождения* со штрафом –2, или она попадёт в аварию. Ей едва удаётся избежать катастрофы, и ведущий описывает, как она в последний момент избегает столкновения со скалой.

У рейдеров восьмёрка, соответственно, они могут атаковать Дэлу (у которой четвёрка). Поскольку бандитов пятеро на четыре цели, ведущий распределяет их атаки и решает, что лишь двое будут атаковать Дэлу. Один промахивается, но второй попадает и наносит Дэле *ранение*. Теперь ей придётся снова осуществлять *проверку Вождения*, или её мотоцикл выйдет из-под контроля.

Таблица: дистанция атаки и осложнения

Карта	Дистанция	Осложнение
Двойка	Вне зоны. Враг слишком далеко или скрылся из виду. Атака в этом раунде невозможна.	**Катастрофа**: осуществите *проверку параметра* со штрафом –4. При провале персонаж попадает в катастрофу: машина врезается в скалу на полной скорости, бегущий падает с обрыва и т. д. Если подобное развитие событий невозможно, то считается, что транспорт остановлен, беглец сдался и т. п. Персонаж, в любом случае, выбывает из погони.
Тройка — Десятка	Дальняя дистанция (–4).	**Серьёзное препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра* со штрафом –2, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон, равный половине *предельной скорости*, либо персонаж получит уровень *усталости*, если он передвигается пешком («Синяки и шишки» см. стр. 93).
Туз — Дама	Средняя дистанция (–2).	**Небольшое препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра*, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон, равный половине *предельной скорости*, либо персонаж получит уровень *усталости*, если он передвигается пешком («Синяки и шишки» см. стр. 93).
Король — джокер	Ближняя (без штрафа), можно атаковать в ближнем бою.	**Помехи:** что-то мешает персонажу увидеть цель, поэтому он не может атаковать её в этом раунде.

Правила игровых миров

Существует множество различных игровых миров, в которых найдётся место как тёмным и запутанным детективным историям, так и кинематографическому эпосу или политическим триллерам. Общие правила дают вам надёжную основу для игры, а специфические правила игровых миров добавляют вашей истории колорита и изрядно оживят её.

Без пунктов силы

Вместо того, чтобы использовать *пункты силы*, персонажи, обладающие *Мистическим даром*, просто выбирают *силу*, которую им хотелось бы применить, после чего осуществляют *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом, равным половине стоимости используемой *силы* в *пунктах силы* (округляется вниз). К примеру, для использования *силы Доспех*, которая обычно стоит два *пункта силы*, персонажу потребуется осуществить *проверку сверхъестественного навыка* со штрафом –1.

Результаты *проверки* интерпретируются в соответствии с приведёнными ниже правилами.

- **Успех:** *сила* активируется так же, как обычно.
- **Подъём:** *подъём* при *проверке* предоставляет все дополнительные преимущества, упомянутые в описании *силы*. В случае с *силой Доспех*, к примеру, персонаж получает +4 к *Стойкости*.
- **Провал:** все действующие в данный момент *силы* перестают работать, а персонаж оказывается в *шоке*.

† **Концентрация:** персонаж может потратить раунд на концентрацию (он не должен двигаться или совершать какие-либо *действия*, кроме того, ему стоит избегать *прерывания действия*). При успехе во время следующего *действия* персонаж игнорирует два пункта штрафа при *проверке сверхъестественного навыка*. Если следующим *действием* он не использует *силы*, данное преимущество теряется.

† **Магическая отдача:** использование магической, духовной или псионической энергии, заигрывание с нестабильными технологиями и даже применение суперсил связано с немалым риском. Если на соответствующей игральной кости выпадает 1 при *проверке сверхъестественного навыка*, попытка применения *силы* проваливается, а персонаж получает 2d6 урона. Вместо правил по *магической отдаче* для каждой разновидности *Мистического дара* используйте правила, приведённые ниже:

- **Безумная наука:** смотрите раздел «Магическая отдача», приведённый выше, но вдобавок к этому механизм ломается и требует починки. Обычно этот процесс занимает 1d4 +1 часа, минус один час за каждый успех и *подъём* на *проверке Ремонта*.
- **Магия:** смотрите раздел «Магическая отдача», приведённый выше.
- **Псионика:** смотрите раздел «Магическая отдача», приведённый выше, но при этом урон распространяется на всех разумных существ, оказавшихся в пределах *большого шаблона* с псиоником в центре.
- **Суперсилы:** персонаж не получает урон, но не может использовать *силу* до конца столкновения, если, конечно же, он не потратит *фишку* для того, чтобы отменить Магическую отдачу.
- **Чудеса:** смотрите раздел «Магическая отдача», приведённый выше, но при этом урон уменьшается на половину значения *навыка Веры* персонажа.

† **Поддержание сил:** персонажи могут поддерживать действие *сил* столько, сколько пожелают, но каждая поддерживаемая *сила* налагает штраф –1 на использование любой новой *силы*. Таким образом, маг под *Невидимостью* может поддерживать это состояние неограниченное количество времени, но получит –1 при попытке метнуть молнию.

† **Прерывание действия сил:** если персонаж с активированной *силой* получает *шок*, *ранение* или уровень *усталости*, ему необходимо осуществить успешную *проверку Смекалки* для того, чтобы продолжить поддерживать действие *силы*. При провале *сила* перестаёт действовать. К примеру, волшебник, использующий *силу Доспех*, получив *шок*, должен осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2.

Силы перестают действовать, если заклинатель засыпает или теряет сознание.

Герои никогда не умирают

Герои в фильмах очень редко умирают. И даже в тех случаях, когда это происходит, они погибают в эпическом сражении и успевают совершить великий подвиг.

Если руководствоваться этим правилом, то персонажи в ситуациях, когда любой должен бы погибнуть, теряют сознание на некоторое логичное для хода истории время. Персонаж может умереть, только совершая особо героический подвиг, или если его смерть является важным сюжетным ходом.

К примеру, искатель приключений, падающий в жерло вулкана, может приземлиться на плавающий в лаве кусок скалы и одним прыжком оказаться в безопасном месте. В то же время, если персонаж сражается с огромным демоном на рушащемся мосту и получает *ранение*, которое при обычных обстоятельствах оказалась бы смертельным, ведущий может посчитать, что персонаж погибает, но при этом увлекает демона за собой в кипящую лаву, позволяя товарищам героя спастись.

Злодеи: Конечно же, обратная сторона этого правила также действует — злодеи бессмертны! Ведущий должен объяснить игрокам суть данного принципа. Персонажи не должны использовать этот принцип для того, чтобы учинить мерзкую и кровопролитную расправу над побеждённым злодеем. В рамках данной вариации правил предполагается, что отряд героев пытается захватить своих противников живыми и передать их в руки властей. Злодеи, конечно же, рано или поздно ускользнут, чтобы снова бросить вызов героям.

Критические провалы

Это правило хорошо подходит для очень мрачных или юмористических игр. Когда персонаж получает две единицы при *проверке характеристики*, он не может потратить *фишку* и вынужден испытать последствия критического провала.

Кровь и кишки

Персонажи могут использовать *фишки* при *проверках* урона! Данное правило подходит для тех случаев, когда хочется учинить кровавое месиво.

Мультилингвистическое общество

Некоторые игровые миры подразумевают мультилингвистическое общество и персонажей, которые свободно владеют несколькими языками. Если вы используете данное правило, ваш персонаж знает язык, присущий его культурной или национальной группе, а также дополнительное количество языков, равное половине значения его *Смекалки*. К примеру, эльф из фэнтези мира со *Смекалкой* d8 будет знать эльфийский и четыре других языка: возможно, человеческий, гномий и ещё два на его выбор.

Подарок джокера

Это прекрасное правило, которое пойдёт на пользу вашей игре, если вы один из тех ведущих, которые редко раздают *фишки*. Оно помогает сделать игру более героической, а существование персонажей более радостным.

Когда персонаж получает джокера в ходе битвы, ему полагается стандартное преимущество +2 к *проверкам параметров* и урона. Кроме того, все персонажи игроков получают по *фишке*.

Прирождённый герой

Создавая персонажа, игроки могут игнорировать требования *ранга* для приобретения *черт*. Тем не менее, остальные требования не отменяются. После завершения создания персонажа вступают в силу стандартные правила приобретения *черт*, требующих определённого *ранга*.

Реалистичный урон

Этот вариант правил по получению урона хорошо подходит для игровых миров, где разворачиваются мрачные детективные истории или «реалистичные» приключения в духе военных кампаний. Эти правила могут оказаться воистину смертоносными, поскольку персонаж может умереть от одного-единственного *ранения*, так что используйте их осмотрительно.

Ранения статистов обсчитываются так же, как обычно.

В случае с *дикими картами* персонаж после получения четвёртого *ранения* оказывается *при смерти* как обычно.

Однако каждый раз, когда персонаж получает *ранение*, осуществите *проверку* по «Таблице увечий» и сразу же введите в игру результаты (*проверка* осуществляется один раз в раунд, независимо от того, сколько ранений получил персонаж). Персонаж, который получает 2 *ранения* в результате атаки, осуществляет одну *проверку* по «Таблице увечий».

Увечья, полученные подобным образом, исцеляются после того, как заживает *ранение* (увечья, подкреплённые состоянием *при смерти*, могут быть временными или перманентными, как и обычно).

Если персонаж находится в состоянии *шока*, и его вводят в состояние *шока* повторно, он получает *ранение*, но не осуществляет *проверку* по «Таблице ранений».

Пример: *Сержант Троттер является героем Второй Потусторонней Войны. Он получает ранение в результате выстрела немецкого снайпера и осуществляет проверку по «Таблице увечий». У него выходит 10, и это означает, что пуля попала ему в ногу.*

Ведущий бросает кубик, и решает, что это была левая нога. Теперь Троттер приобретает изъян Хромота. Если его ранят в эту ногу ещё раз, то он станет обладателем изъяна Одноногий. Дальнейшие попадания в эту же самую конечность будут учитываться так же, как все другие ранения, но при этом не будут иметь каких-либо иных последствий, так как ничего хуже с его ногой уже случиться не может.

Чуть позже невезучий сержант получает два ранения в живот. Ведущий осуществляет ещё одну проверку и получает результат Контужен, соответственно, Выносливость сержанта падает с d8 до d6. Несмотря на то, что этой атакой было нанесено два ранения, Ведущий осуществляет одну проверку по «Таблице увечий».

Специализированные навыки

Система *навыков* в «Дневнике авантюриста» представлена достаточно широкими категориями, что позволяет игрокам сосредоточиться на *чертах*, позволяющих сделать их персонажей действительно уникальными, вместо того, чтобы набирать себе уйму *навыков* типа *Драка* на мечах, *Драка* на ножах и так далее.

Если вам требуется большая детализация, вы можете ограничить применение *навыков* определёнными категориями. На попытки их применения вне границ категории налагается штраф –2.

Персонаж может получить дополнительную специализацию с *повышением*.

Ниже приведён набор *навыков*, которые хорошо подходят для подобной детализации, а также несколько примеров возможных специализаций.

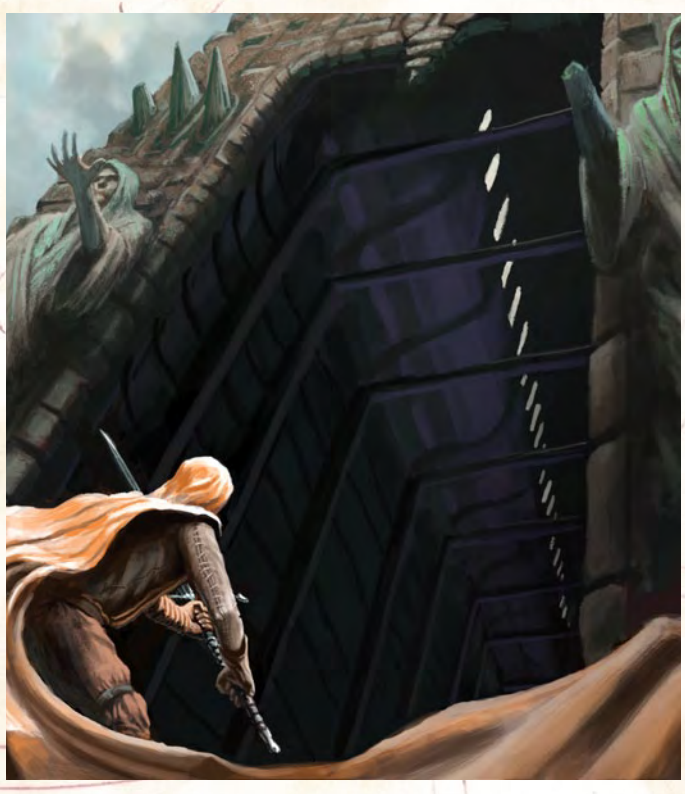
- **Верховая езда:** верблюд, лошадь, ездовой ящер.
- **Вождение:** антиграв, танк, внедорожник.
- **Выживание:** арктический климат, пустыня, умеренные широты.
- **Драка:** топор, дробящее оружие, экзотическое оружие (например, нунчаки; каждая разновидность экзотического оружия рассматривается как отдельный *навык*), меч, древковое оружие.
- **Пилотирование:** самолёт, вертолёт, космический корабль.
- **Стрельба:** лук, арбалет, пистолет, ружья, дробовик.
- **Судовождение:** катер, парусник, пароход.

Фанатики

Используйте это правило в играх жанра пальп, где злодеи нередко обладают феноменальной живучестью. Когда по противнику — *дикой карте* — проходит успешная атака, один из его прислужников, головорезов или других союзников бросается вперёд и закрывает хозяина своим телом, принимая удар на себя.

Эпическое приключение

Персонаж может потратить *фишку*, чтобы получить право для однократного использования любой *Боевой черты*. Персонажи должны соответствовать всем требованиям, связанным с *рангом* и *чертами*, но могут игнорировать требования, связанные с характеристиками для данного однократного использования. Можно тратить сразу несколько *фишек* в раунд для того, чтобы получить несколько *черт* (для того, чтобы воспользоваться разными эффектами, или для того, чтобы соблюсти требования получения одной конкретной *черты*).



Путешествия

Большинство эпических историй так или иначе связано с преодолением огромных расстояний, будь то путешествие хоббитов в Мордор во «Властелине конец» или гиперпрыжки в космосе, столь характерные для научной фантастики. Этот раздел поможет вам определить, сколько времени занимают путешествия, и какие драматические события могут произойти с героями в пути.

Время и расстояние

Путешествие пешком или на ездовом животном

Базовая скорость персонажа или животного равна его *Шагу*, выраженному в километрах в час (минимум один километр в час). К примеру, человек с *Шагом* 6 идёт со скоростью 6 километров в час.

Группы двигаются со скоростью самого медленного её члена. Штрафы за *усталость* и *нагрузку* обычно не влияют на *Шаг*, но ведущий может использовать их, когда скорость важна для сюжета.

Путешествие по воздуху: при путешествии на летающих животных или иным способом, позволяющим подняться в воздух, указанные ниже модификаторы не учитываются, и добраться до места можно гораздо быстрее. Тем не менее, ведущий может варьировать скорость путешествия по воздуху в зависимости от наличия попутного ветра, разреженного воздуха, грозового фронта или других явлений.

Модификаторы передвижения по земле

Ландшафт	Скорость	Тип ландшафта
Лёгкий	–0 км/ч.	Равнины, дорога
Средний	–1 км/ч.	Каменистая пустыня, подлесок, небольшие холмы
Трудный	–3 км/ч.	Холмы, пустыня, обычный лес
Очень трудный	–5 км/ч.	Горы, густой лес, болото

Наземный транспорт

В случае размеренного путешествия, занимающего от одного до нескольких дней, используйте *предельную скорость* транспортного средства в качестве усреднённого показателя расстояния, которое оно может преодолеть за час.

Умножьте *предельную скорость* на количество часов путешествия (восемь часов в день обычно считается нормой) для того, чтобы определить, какое расстояние вам удалось преодолеть в течение одного дня. К примеру, транспорт с *предельной скоростью* 40 может преодолеть 320 километров за 8 часов.

Умножьте расстояние на 2 при передвижении по шоссе или автобану и разделите на 2 при передвижении в сложных условиях (полуразрушенные шоссе в постапокалиптичном мире, бездорожье и так далее).

Морские путешествия

Самоходные суда передвигаются по тем же правилам, что и описанный выше наземный транспорт. Расстояние, которое покрывают парусные корабли, в большой степени зависит от действий команды. В начале каждого дня путешествия капитан корабля осуществляет *проверку навыка Судовождения* с модификаторами, которые сочтёт нужным применить ведущий (сильные или слабые ветра, течения, попытки подняться вверх по реке и так далее). Результат *проверки* обычно соответствует восьмичасовому путешествию, но парусные корабли при наличии полной команды обычно не останавливаются, и потому вы можете умножить результат на три, если корабль движется в течение 24 часов.

- **1 или меньше:** корабль сбивается с курса. Вам не удаётся продвинуться к вашей цели, и на следующей день вам потребуется осуществить успешную *проверку Знания (навигация)*, или корабль начинает двигаться в неверном направлении.
- **Провал:** 6 x *предельную скорость* в километрах.
- **Успех:** 20 x *предельную скорость* в километрах.
- **Подъём:** 30 x *предельную скорость* в километрах.

Происшествия

Если край, по которому путешествуют персонажи, не патрулируется и не является безопасным, каждые сутки вытягивайте карту из *колоды действий* (ведущий может выбрать более подходящий промежуток времени, если это обусловлено сюжетом). Любая карта двора указывает на *происшествие, а* масть определяет его тип.

Ведущим крайне рекомендуется адаптировать данную систему под соответствующие игровые миры.

- **Трефы — Препятствия:** персонажи сталкиваются с каким-нибудь препятствием и должным придумать, как с ним справиться. Это может быть разлившаяся река, минное поле, полусгнивший верёвочный мост, водоворот и так далее. Враги и монстры могут охранять препятствие.
- **Червы — Персонажи:** группа встречается с нейтральными или дружественными персонажами (например, торговцами, сбившимся с дороги путешественником или даже с другими искателями приключений).
- **Бубны — Богатство:** где-то по дороге вам удаётся найти что-то ценное. Например, полуразрушенный космический корабль с припасами, небольшой клад, месторождение ценных минералов или магический предмет, который был зажат в руке мертвеца.
- **Пики — Враги:** монстры, враги или дикие звери преграждают путь. Возможно, они даже устроили засаду.

Социальные конфликты

Не во всякой войне победа достигается только при помощи оружия. Пламенная речь может погубить целую нацию.

Приведённая ниже система хорошо подходит для длительных и напряжённых переговоров, будь то попытка убедить совет послать войска на защиту земель в помощь благородному рыцарю, выиграть судебное дело или убедить охранника открыть ворота, ведущие на космическую станцию.

Конфликт разрешается в течение трёх раундов переговоров, каждый из которых посвящается определённому вопросу (или нескольким вопросам, которые тесно связаны друг с другом). Последующие раунды отражают постепенное смещение фокуса переговоров.

В течение каждого раунда персонаж игрока излагает свои аргументы, после чего осуществляет *проверку Убеждения* (или *встречную проверку Убеждения*, если его оппонент пытается возразить ему).

Оратор получает *жетон* за каждый успех и *подъём*.

В конце третьего раунда конфликта сторона, набравшая большее количество *жетонов*, считается выигравшей. Чем больше *жетонов*, тем сильнее выигравшая сторона убеждает проигравшую в собственной правоте (смотрите ниже таблицу «Исход социального конфликта»).

† **Модификаторы:** ведущий может наградить преимуществом +2 ту сторону, которая выдвигает блистательный или неоспоримый аргумент; или наложить штраф –2, если оратор совершает очевидный промах (например, делает явно неправдоподобное или оскорбительное заявление).

† **Знание — сила:** если персонажи обсуждают какие-то технические моменты (например, связанные с вопросами права или стратегией обороны королевства), персонаж должен осуществить *проверку Убеждения* или соответствующего *Знания* (для *проверки* выбирается *навык* с наименьшим значением). Таким образом, в суде персонаж с *Убеждением* d10 и *Знанием (право)* d4, будет осуществлять *проверку Знания (право)*. Хорошо, когда персонаж знает, о чём говорит.

Исход социального конфликта

Степень успеха	Результат
Ничья	Окончательное решение так и не принято, и пока не будут приведены принципиально новые аргументы, ничего не изменится. В суде побеждает защита благодаря презумпции невиновности.
1–2	Вторая сторона конфликта согласна далеко не со всем, но предпочитает пойти навстречу, нежели продолжать спор. Она предоставляет минимальную поддержку. Если в суде побеждает защита, то присяжные сомневаются в правильности приговора; если побеждает обвинение, то присяжные выступают за самое мягкое наказание.
3–4	Вторая сторона конфликта проникается аргументами. Она предоставляет необходимую помощь, но может выдвинуть определённые условия или же обратиться за ответной услугой. Если в суде побеждает обвинение, то преступник признан виновным и приговорён к серьёзном наказанию. Если побеждает защита, то все обвинения снимаются.
5+	Вторая сторона конфликта полностью поддерживает персонажей. Она предоставляет даже большую поддержку, чем предполагалось. Если в суде побеждает обвинение, то подсудимому выносят самый строгий приговор.

Пример: К оружию!

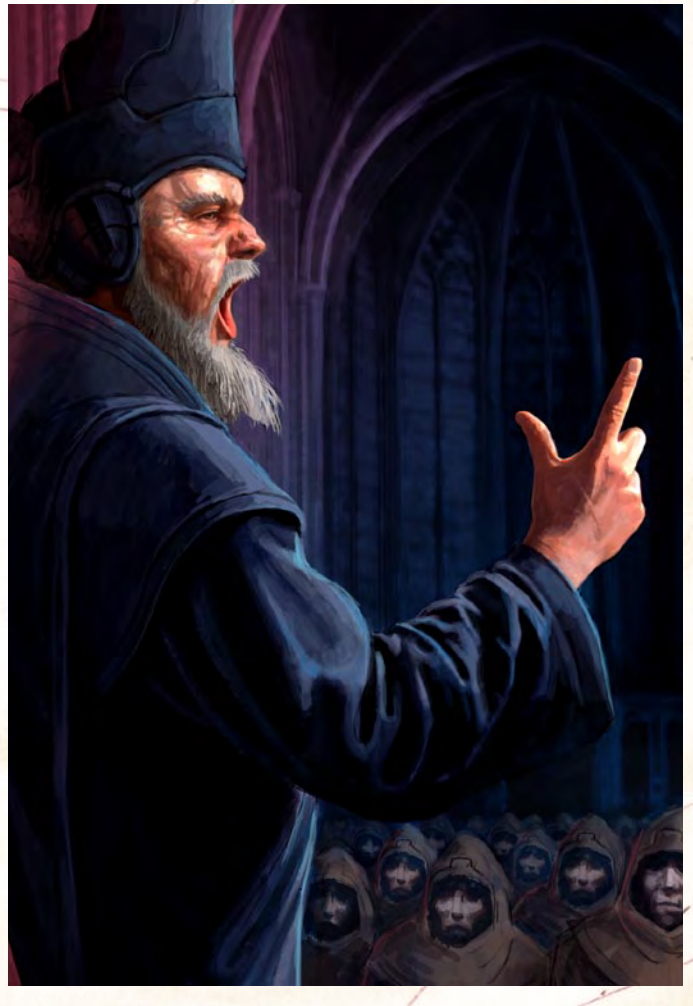
Орки вторглись сразу в несколько баронств, расположенных в различных уголках королевства. Герой — молодой дворянин — пытается убедить правителя выделить для борьбы с орками королевские войска. Тем не менее, правитель, наслышанный о готовящемся восстании, не особо настроен отсылать свои войска.

Молодой дворянин начинает с того, что рассказывает королю о своих стычках с орками и отвратительных злодеяниях, которые они совершали в отношении жителей королевства. Он осуществляет *проверку Убеждения* и получает 7. Один успех.

Затем дворянин представляет королю своих разведчиков, которые рассказывают, в каких именно баронствах видели орков. Он осуществляет ещё одну *проверку* и получает 9, то есть два успеха. У него теперь в общей сложности три *жетона*.

В конце концов, юный воитель напоминает королю о том, что его семья поддержала правителя во время коронации, намекая на давний долг. В этот раз дворянин терпит неудачу.

По окончании трёх раундов переговоров у дворянина три *жетона*. Король соглашается отправить в помощь дворянину отряд пехоты, но при этом отказывается отсылать более верных ему конных рыцарей. Один из командиров пехоты — старый друг семьи дворянина, — с немалой долей вероятности, присоединится к грядущему восстанию, и потому король посылает за ним убийцу, который должен гарантировать его невозвращение из похода! Теперь у ведущего есть дополнительная сюжетная ветка, в ходе которой персонажам предстоит предотвратить убийство своего друга и командующего союзных войск.



Союзники

Союзникам отведена важная роль во многих игровых мирах. Это и войска Второй Мировой под командованием вашего персонажа, и верные наёмники в фэнтези мирах, и доблестные товарищи по оружию, поддержавшие вашего персонажа в восстании против угнетателей.

Управляться с *союзниками* не так уж сложно. Вы может скачать файл с листом союзника на нашем веб-сайте.

Характер союзника

Вы можете придать вашим *союзникам* толику индивидуальности, воспользовавшись «Таблицей характеров». Запишите ключевое слово на листе союзника, чтобы и игроки, и ведущий имели некоторое представление о характере каждого *союзника*.

В большинстве случаев, это впечатление, которое *союзник* производит на окружающих, и оно не оказывает какого-то определённого эффекта на игру. Но иногда это помогает определить, как именно союзник поведёт себя в той или иной ситуации.

В кампании по Второй Мировой игрок, взявший на себя роль молодого лейтенанта, может заглянуть в таблицу и выбрать в качестве часового «наблюдательного» соратника. Если же в качестве часового окажется «ленивый» соратник, ведущий может посчитать, что тот заснул на посту.

Таблица характеров

d20	Характер	d20	Характер
1	Юный	11	Неотёсанный
2	Жестокий	12	Ловкий
3	Старый	13	Наблюдательный
4	Весёлый	14	Бестолковый
5	Бывалый	15	Загадочный
6	Ревностный	16	Изобретательный
7	Ленивый	17	Артистичный
8	Хитрый	18	Бесстрашный
9	Смышлёный	19	Трусливый
10	Глупый	20	Героический

Боеприпасы

Следить за боеприпасами всех вооружённых союзников — та ещё головная боль. Вот вам простой способ решения проблемы, который привнесёт в игру некоторую долю драматизма.

Количество боеприпасов у союзных подразделений может быть *Избыточным*, *Достаточным*, *Недостаточным*, *Нулевым*.

Стартовое количество определяет ведущий, и оно отмечается на листе союзника. После каждого боя боезапас понижается на *ступень* (если ведущий не посчитает, что стреляли недостаточно много). Если в бою союзники в качестве *карты действия* получат двойку, количество их боеприпасов упадёт на одну *ступень* по завершении раунда. Это позволит сделать битву более драматичной, а также поставить персонажей перед вполне реалистичными проблемами снабжения и логистики, но не перед проблемами сложных вычислений.

Союзники и опыт

Союзники, идущие в бой с героями, тоже набирают опыт, хотя и не так быстро, как персонажи игроков. Вам не надо следить за тем, сколько им положено пунктов опыта. Бросьте игральную кость и узнайте, повысили ли они свой уровень.

В конце сессии, в которой союзники сыграли важную роль (обычно участвуя в сражении), бросьте d6 за каждую группу войск. При результате 5–6 выжившие получают *повышение* (по тем же правилам, что и персонажи игроков). При провале ничего не происходит.

Типажи союзников

Перед вами несколько типажей солдат, которые можно использовать для большинства игр. Добавьте любые *навыки* или *параметры*, которые, по-вашему, подойдут. Группа следопытов, например, должна обладать *навыком Выслеживания*, тогда как всадники — *навыком Верховой езды* и так далее.

Солдат

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d4, *Характер* d6, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Навыки: *Драка* d6, *Внимание* d6, *Стрельба* d6, *Маскировка* d4;
Харизма: — ; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;

Бывалый солдат

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d6 *Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d8;
Навыки: *Драка* d8, *Внимание* d8, *Стрельба* d8, *Маскировка* d6;
Харизма: — ; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Черты: пара любых *боевых черт*.

Страх

Чудовищные твари и жуткие зрелища бросают вызов решимости персонажей, вынуждая их осуществлять *проверку страха* (*проверку Характера*). Успех при *проверке Характера* означает, что персонаж смог преодолеть ужас и продолжает действовать. Результат провала зависит от того, увидел ли персонаж нечто противоестественное или же ужасающее.

- **Страх/тошнота:** если персонаж столкнулся с чем-то противоестественным или сверхъестественным (зловещее открытие, встреча с Тем, о Чём Никто Не Должен Знать), он в *шоке* и должен осуществить *проверку Выносливости*. При провале он испытывает психическое потрясение/приступ тошноты, что влечёт за собой получение уровня *усталости* до конца сцены. Если выпадет 1 при *проверке Характера* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), жертве также придётся осуществлять *проверку* по «Таблице страха».
- **Ужас:** что-то невероятно страшное вроде чудовищного создания или вовсе непознаваемого зла, скрывающегося во мраке, может потрясти даже самого отважного из героев. *Статисты* обычно убегают в панике. *Дикие карты* будут вынуждены обратиться к «Таблице страха», если провалят *проверку Характера*. Бросьте 1d20 и добавьте штраф за страх, если монстр налагает таковой (например, штраф –2 добавляет +2 к *проверке* по «Таблице страха»).

Привыкание

Если персонаж уже встречался с каким-то определённым видом чудовищ, он может не осуществлять *проверку страха* всякий раз, как сталкивается с подобными существами. Если персонажи пытаются очистить подземелье от зомби, *проверку страха* стоит осуществить лишь при первой встрече с ними, а не в каждом помещении, наводнённом ими.

Ведущий может потребовать *проверку страха*, если персонажи встречают зомби в принципиально иной обстановке, например, провалившись в яму, кишащую ненасытными тварями.

Таблица страха

1d20*	Эффект
1–4	**Прилив адреналина:** страх делает персонажа сильнее. Персонаж добавляет +2 ко всем *проверкам параметров* и урона в свой следующий ход.
5–8	**Шок:** персонаж в *шоке*.
9–12	**Паника:** персонаж немедленно бежит от опасности на свой полный *Шаг* + результат *проверки бега*, он также в *шоке*.
13–16	**Мелкая боязнь:** персонаж получает *мелкий изъян Боязнь* в результате психологической травмы.
17–18	**Крупная боязнь:** персонаж получает *крупный изъян Боязнь*.
19–20	**Клеймо страха:** персонаж в *шоке*. Страх оставляет свой след на его теле: седая прядь, подергивающийся глаз или что-то иное, что снижает *Харизму* героя на 1.
21+	**Сердечный приступ**: страх захлестывает персонажа настолько сильно, что у персонажа останавливается сердце. Он *при смерти* и должен осуществить *проверку Выносливости* со штрафом –2. При успехе он в *шоке* и не может пытаться выйти из него в течение 1d4 раундов. При провале он умирает через 2d6 раундов. *Проверка Лечения* со штрафом –4 спасает жертве жизнь, но жертва остаётся *при смерти*.

**Добавьте к результату штраф, который накладывается на проверку Характера, поскольку он усугубляет последствия.*

Транспортные средства

Будь то танковые баталии Второй Мировой или масштабные сражения в открытом море, транспортные средства играют немаловажную роль в развитии событий. Здесь вы найдёте правила ведения боя с участием транспортных средств на игровом поле. Правила по длительным погоням на большие расстояния смотрите на стр. 94.

Движение

Ускорение транспорта — количество *клеток* в раунд, на которое транспорт способен повысить текущую скорость. Пикап с *ускорением* 5, например, может ускоряться на 5 *клеток* каждый раунд, пока не достигнет *предельной скорости*. Транспортное средство может понизить скорость в раунд на число, равное удвоенному ускорению (или на большее число при резком торможении, смотрите «Манёвры»).

Игрок, контролирующий транспортное средство, выбирает скорость в начале действия, затем передвигает транспорт на соответствующее количество *клеток*. Транспорт сохраняет эту скорость до следующего раунда, так что запишите текущую скорость на случай столкновения.

У транспортных средств бывают ограничения в манёвренности (особенно на поворотах). В нормальных условиях используйте *шаблон поворота*, а манёвры (см. ниже) — если ситуация не так проста.

† **Карты действия:** транспорт не получает собственных *карт действия* и включается в игру на инициативе водителя. Вождение — это *свободное действие*, пока водитель не пытается совершить манёвр. Пассажиры получают собственные *карты действия*.

† **Скорость убивает:** маневрировать проще на малой скорости, чем на большой. *Проверки Вождения* при скорости выше 15 *клеток* в раунд осуществляются со штрафом –2, а выше 30 *клеток* в раунд — со штрафом –4.

† **Пересечённая местность:** осыпающийся гравий, грязь и колдобины, неровная дорога — всё это мешает транспорту так же, как и пешеходам. Считайте каждую *клетку* такой поверхности за две и вычитайте –2 из *проверок Вождения*. Езда по труднопреодолимой местности со скоростью выше половины предельной требует *проверки Вождения* в каждом раунде.

† **Задний ход:** можно двигаться задним ходом на половине предельной скорости. *Проверки Вождения* осуществляются со штрафом –2.

† **Летательные аппараты:** игнорируют неровности рельефа. Пока аппарат не взлетел, ему необходимо развивать как минимум половину *предельной скорости* каждый раунд. Высота не учитывается в боях на игровом поле — только при погонях.

† **Животные и экипажи:** у животных отсутствуют ускорение и *предельная скорость*. Они продвигаются на свой *Шаг* (плюс любая *проверка бега*) в каждый раунд. У экипажей ускорение равно половине базового шага животного. У телег и фургонов нет *предельной скорости*, так как животное просто продвигается на свой *Шаг* (плюс *проверка бега* при беге).

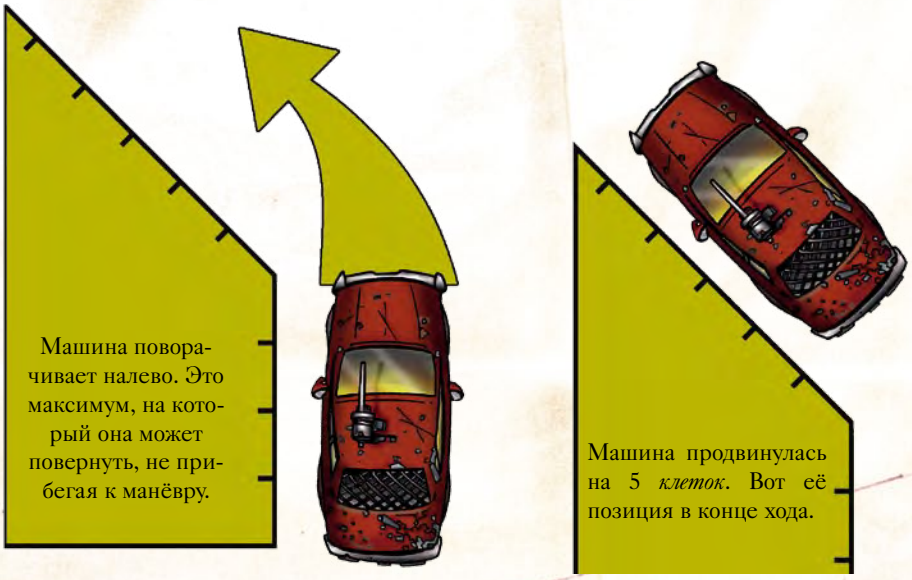
Манёвры

Ниже приведены некоторые распространённые манёвры. В скобках указан штраф, который налагается на *проверку Вождения* во время их осуществления. Если манёвр провален, переместите транспорт в точку начала манёвра и сверьтесь с таблицей «Потеря управления», чтобы узнать, чем всё закончилось.

- **Полицейский разворот (–4):** транспорт продвигается вперёд на количество *клеток*, соответствующее половине скорости в этом раунде, и затем разворачивается на 90° или 180° градусов (по выбору игрока). После чего немедленно сбрасывает скорость до полной остановки и в этом раунде дальше двигаться не может.
- **Резкое торможение (0):** водитель сбрасывает скорость на число, равное максимум утроенному ускорению транспортного средства.
- **Прыжок с трамплина (0):** транспортное средство может подпрыгнуть с трамплина на высоту, равную четверти его текущей скорости, к которой прибавляется 1d10 *клеток* в случае *подъёма* при *проверке Вождения*. За каждые 2 *клетки* движения вперёд транспорт опускается на 1 *клетку*. Так, транспорт, «прыгнувший» на 20 *клеток*, падает на 10 *клеток* к концу прыжка.
- **Манёвр (–1 — –4):** описывает всё, что отважится попробовать осуществить всадник, пилот или водитель: конную прогулку по обрывистому и скользкому склону, попытки объехать крышку люка или иное препятствие, езду по луже масла на полной скорости. Модификатор назначает ведущий. При провале — *потеря управления*.

Поворот

Чтобы отразить поворот транспортного средства на игровом поле, используется *шаблон поворота*, который можно найти в конце книги. Просто разместите транспорт на *шаблоне* и двигайте по его краю, как показано на иллюстрации. Можно осуществлять и более крутые повороты, но это требует манёвра (смотрите «Манёвры»).



• **Препятствие (–2 и более):** преодоление сложных препятствий на игровом поле выглядит просто, поскольку нужно лишь провести транспорт туда, куда хочется игроку. Но в реальности машина куда менее послушна. Поэтому водители, которым нужно миновать сложную преграду: узкий переулок, другую машину, свисающие провода, — должны осуществить *проверку Вождения* обычно со штрафом –2, но в особых случаях штраф может оказаться –4, а то и больше. При провале транспорт врезается в препятствие и получает урон согласно правилам по авариям.

• **Таран (встречная проверка):** хоть мы и перемещаем транспорт по полю строго в свой ход, на самом деле он движется непрерывно, поэтому когда одна машина таранит другую, мы даём шанс потенциальной жертве убраться с дороги даже не в свой ход. При этом двое водителей осуществляют *встречную проверку Вождения*. Если побеждает атакующий, ему удаётся протаранить врага, и урон высчитывается по правилам столкновений. Если побеждает тот, кто уворачивался, то его транспорт сдвигается с пути оппонента в любую сторону по желанию игрока. Если водитель пытается задавить кого-либо, то *встречная проверка Вождения* осуществляется против *Ловкости* потенциальной цели.

• **Крутой поворот (0):** можно повернуть более чем на 90 градусов.

• **Два колеса (–4):** можно проехаться на двух колёсах: например, чтобы втиснуться в узкий проулок или не столкнуться с опасным препятствием. Чтобы встать на два колеса, потребуется какой-нибудь трамплин (бордюр подойдёт). Таким образом уменьшается ширина машины (обычно процентов на 25). Водитель должен осуществлять *проверки Вождения* в начале каждого раунда, если хочет и дальше ехать на двух колёсах.

Аварии и столкновения

Аварии могут привести к губительным последствиям. Транспортное средство и пассажиры получают 1d6 пунктов урона за каждые 5 *клеток* текущей скорости (округление в большую сторону). Если мотоцикл на скорости 16 *клеток* в раунд врезается в дерево, он получает 3d6 пунктов урона, столько же получает тот, кто на нём ехал, а также то, во что он врезался.

† **Относительная скорость:** увеличьте урон, если транспорт сталкивается с объектом, двигавшемся ему навстречу. Если два танка врезались друг в друга, и каждый при этом двигался со скоростью 12 *клеток* в раунд, то их относительная скорость — 24 *клетки* в раунд, и каждый танк получит 4d6 пунктов урона. Если же столкновение произошло с транспортным средством, двигавшемся прочь от объекта столкновения, вычтите скорость транспортного средства из скорости таранящего противника.

† **Бронированное транспортное средство:** при столкновении с тяжело бронированным транспортным средством значение его *брони* выступает как ББ при вычислении урона, нанесённого оппоненту.

† **Ремни безопасности:** ремни безопасности защищают тех, кто ими пользуется. Такие пассажиры бросают в два раза меньше игральных костей при подсчёте урона (округление вниз). Тот же принцип верен и для подушек безопасности, но перед *проверкой* урона уберите ещё одну игральную кость.

† **Мягкие препятствия:** правила по авариям подразумевают, что транспортное средство столкнулось с чем-то твёрдым: другим транспортом, скалой, стеной и т.д. Но если препятствие было мягким, то нанесённый урон сокращается вдвое.

† **Падение или прыжок с** транспорта**:** персонажи, выпавшие из транспорта на ходу, получают такой же урон, как при столкновении. Персонажи, которые пытаются спрыгнуть и успешно осуществляют *проверку Ловкости*, бросают вдвое меньше игральных костей при подсчёте урона (округление вниз). Если персонаж прыгает в воду с корабля, он получает *несмертельный* урон.

Потеря управления

Провал при *проверке Вождения* приводит к потере управления. Если это произошло, бросьте 2d6 и посмотрите результат в таблице «Потеря управления». Осуществите все дополнительные перемещения (вроде *скольжения* и *переворотов*), указанные в таблице. Если что-то попалось на пути неуправляемого транспортного средства, смотрите выше правила по столкновениям.

Транспорт в бою

Сражение, в котором задействованы транспортные средства и их экипажи, отличается от обычных сражений двумя дополнительными модификаторами.

Модификаторы атак

Штраф	Ситуация
–2	Ненадёжная опора
–1 за каждые 10 *клеток* в раунд скорости	Быстрая цель

† **Ненадёжная опора:** транспорт в движении считается *ненадёжной опорой*. Любой персонаж в перемещающемся транспорте осуществляет *проверки* физических *навыков*, требующих точности (вроде *Драки* и *Стрельбы*), со штрафом –2. Это касается и тех, кто стреляет из установленных на транспортном средстве орудий. Черта *Твёрдая рука* отменяет этот штраф.

† **Быстрая цель:** быстро передвигающийся транспорт сложнее поразить, поэтому за каждые полные 10 клеток в раунд его скорости на любые атаки против него налагается штраф –1. Однако, если цель движется прямиком на стреляющего или идёт параллельным курсом с ним, то штраф не налагается.

Урон

Урон, равный *Стойкости* транспорта или превышающий её, обязывает водителя осуществить *проверку Вождения* под угрозой потери управления (см. «Потеря управления»).

Каждый *подъём* при *проверке* урона наносит «*ранение*». Каждое «*ранение*», пока его не устранят, накладывает штраф –1 к *проверкам Вождения*. Вместе с тем, атакующий, нанеся «ранение», осуществляет *проверку* по таблице «Критических попаданий», чтобы выяснить, что же произошло.

Когда транспорт получает 4-ое «*ранение*», он терпит *крушение*, а водитель должен осуществить успешную *проверку Вождения*, чтобы не потерять управление.

После *крушения* транспортное средство больше никуда не едет, однако из его орудий, с некоторой вероятностью, можно по-прежнему вести огонь, если они не зависят от системы хода транспорта.

† **Крушение в воздухе:** если летательный аппарат теряет управление, то к таблице «Потери управления» обращаться не нужно. Однако персонаж у руля должен осуществить *проверку Пилотирования*. При провале летательный аппарат падает и разбивается. Если пилот может выпрыгнуть из кабины, его последний шанс — успешная *проверка Ловкости*.

† **Кораблекрушение:** если корпус корабля не переломился пополам и не затонул в ту же минуту, корабль уходит под воду со следующей скоростью:

- Мелкие суда (плоскодонки, каноэ) тонут по окончании раунда, в который потерпели *крушение*.
- Средние суда типа рыбачьих шхун тонут за 1d6 минут.
- Крупные суда типа частных яхт тонут за 4d6 минут.
- Огромные корабли, например, нефтяные танкеры, круизные лайнеры, суда ВМФ тонут за 2d6 часов.
- Потерпевшее *крушение* судно дрейфует по течению (если оно есть). Это обычно 1d6 *клеток* за раунд в спокойных реках или море и 2d6 в быстрых реках. Если судно терпит бедствие в океане, ведущий может бросить d12, чтобы определить, в каком направлении оно дрейфует, руководствуясь циферблатом.

Ремонт

При наличии времени и хотя бы базового набора инструментов транспорт можно починить, успешно осуществив *проверку Ремонта*. *Попытка ремонта* каждого «*ранения*» занимает 2 часа (даже если *проверка* провалилась). Починка танка, у которого два «*ранения*», например, займёт четыре часа.

Для починки транспорта «в поле» нужен хотя бы ящик инструментов и запчасти. На *проверку Ремонта налагается* штраф –2. Обычный гараж отменяет этот штраф, а специализированная мастерская даёт преимущество +2.

Каждый успех и *подъём* при *проверке Ремонта* убирает одно «*ранение*». Каждый *подъём* сверх тех, что тратятся на починку всех «*ранений*», уменьшает время ремонта вдвое.

† **Крушения:** после *крушения* транспорт тоже можно починить, но потребуется гораздо больше времени и запчастей. Время — 1d6 x 10 часов за каждое «*ранение*».

† ***Пример:*** Толстяку Танни поручено залатать дыры в бомбардировщике Б-17 с двумя «*ранениями*». Он работает на авиабазе в специальном ангаре, поэтому добавляет +2 к *проверкам Ремонта*. Каждая попытка занимает четыре часа, а каждый успех и *подъём* избавляет от одного «*ранения*».

Потеря управления

2d6	Результат
2	**Переворот:** *скольжение*, а затем транспорт переворачивается 1d6 раз в том же направлении. Осуществите *проверку* урона для транспорта и всех, кто внутри. Сломаны все приборы и орудия, установленные снаружи.
3–4	**Вращение:** переместите транспорт на 1d6 *клеток* в направлении манёвра или в сторону от удара. Бросьте d12 и определите направление, руководствуясь циферблатом. Направьте транспорт в соответствующую сторону.
5–9	**Занос:** переместите транспорт на 1d4 *клеток* влево или вправо (в направлении неудачного манёвра или в сторону от удара).
10–11	**Скольжение:** переместите транспорт на 1d6 *клеток* влево или вправо (в направлении неудачного манёвра или в сторону от удара).
12	**Переворот в воздухе:** транспорт переворачивается в воздухе 1d4 раз. Переместите транспорт на количество отрезков, равных его длине. Осуществите для транспорта, пассажиров и всего, во что он врежется, *проверку* урона от столкновения. Медленный и тяжёлый транспорт вроде танков (по решению ведущего) не переворачивается в воздухе, вместо этого он *скользит*, или его *заносит*.

Критические попадания

2d6	Результат
2	**Вмятины и царапины:** едва поцарапало краску. Нет особенного урона.
3	**Двигатель:** попадание в двигатель. Течёт топливо, глохнет мотор. *Ускорение* уменьшается вдвое (округление вниз). На торможение это не влияет.
4	**Ходовая часть:** попадание в колёса, гусеницы и т. п. *Предельная скорость* падает вдвое. Если транспорт тянули животные, то попали в одно из животных.
5	**Управление:** попадание в систему управления. Без ремонта транспорт может поворачивать лишь в одну сторону (1–3 влево, 4–6 вправо), что делает невозможными некоторые манёвры.
6–8	**Корпус:** попадание в корпус без особенных последствий.
9–10	**Экипаж:** попадание в случайного члена команды. Осуществляется ещё одна *проверка* урона от атаки. Если персонаж находится внутри транспорта, вычтите из урона *броню* транспорта. Если урон вызван взрывом, то страдают все находящиеся в транспортном средстве.
11	**Орудия:** попадание в произвольное орудие. Оно выведено из строя, и им более нельзя пользоваться. Если орудий нет, считайте это попаданием в *корпус*.
12	**Крушение:** транспортное средство терпит *крушение*, а тот, кто у руля *теряет управление*.

LUFTVERKEHRGESELLS
KARL HAUSHOFF
001 - ZYLB
FONOSA

Глава пятая: Силы

Магия в том или ином виде встречается в ролевых играх самых разных жанров. Будь то тайные тёмные культы, ритуалы Вуду, мистические силы могущественных волшебников, невероятные изобретения безумных учёных, необычные способности супергероев и поразительные возможности разума псиоников — все эти явления (которые мы называем «**силами**») были сведены для вас в простую и понятную систему.

Главное удобство заключается в том, что в разных играх используются одни и те же *силы*, но особенности их применения и их *аспекты* дают бесконечное количество вариаций.

Это значит, что вы можете придумывать колдунов, безумных учёных, супергероев и даже чудовищ, руководствуясь простым и легко запоминающимся набором правил.

Создание сверхъестественного персонажа

Прежде чем приступать к созданию персонажа, узнайте у ведущего, уместны ли в игровом мире такие персонажи. Вы не можете играть мага в исторической военной кампании, а безумные учёные подойдут не для каждого фэнтези.

Если этот вопрос улажен с ведущим, вам нужно взять *черту Мистический дар* и выбрать *силу*, которой наделён ваш персонаж.

В этой книге мы предлагаем вам пять разнообразных *сил*: магия, чудеса, псионика, суперсилы и безумная наука. Все они используют одну и ту же механику, но есть несколько важных различий в деталях.

Давайте сначала поговорим о базовой механике, а потом перейдём к частностям.

Сверхъестественный навык

С каждой *силой* связан конкретный *сверхъестественный навык*: *Вера* — с чудесами, *Псионика* — с псионикой, *Колдовство* — с магией, *Безумная наука* — с безумной наукой. *Суперсилы* связаны с *навыками* несколько иначе, о чём мы расскажем ниже.

Вам нужно выбрать указанный для конкретного *Мистического дара навык* и развивать его согласно обычным правилам.

Характеристика, к которой привязан *навык*, указана в скобках после самого *навыка*.

Пункты силы

Персонажи со *сверхъестественными навыками* активируют свои *силы* с помощью *пунктов силы*. Персонаж с *Мистическим даром* получает на старте определённое количество *пунктов силы*.

Чтобы применить *силу*, нужно потратить какое-то количество *пунктов силы*. При активации некоторых *сил* можно потратить дополнительное количество *пунктов*, чтобы усилить эффект, а воздействие других *сил* можно продлевать, расходуя *пункты силы* каждый раунд.

Восстанавливаются *пункты силы* по одному в час.

Начальное количество пунктов силы

Персонажи начинают игру с разным количеством *пунктов силы* в зависимости от их *Мистическим дара*. Все подробности вы найдёте в разделе «Мистический дар».

Обучение новой силе

Персонаж может обучиться новой *силе*, выбрав *черту Новая сила*. Если персонаж использует *повышение* для того, чтобы взять эту *черту*, он сразу же может начать её применять.

Применение сил

Персонаж в качестве *действия* может активировать одну *силу*, потратив необходимое количество *пунктов силы*, а затем осуществить *проверку сверхъестественного навыка*.

При провале *пункты силы* расходуются, и ничего не происходит. При успехе результат определяется особенностями конкретной *силы*.

Некоторые *силы* могут давать разные эффекты в зависимости от количества израсходованных *пунктов силы*. Игрок должен озвучить, сколько он намерен потратить *пунктов силы*, до *проверки навыка*.

Поддержание воздействия

Как указано в описании длительности воздействия *сил*, их воздействие можно поддерживать. Это *свободное действие*. Число, следующее за длительностью, — это цена в *пунктах силы* за поддержание воздействия. Чтобы поддержать воздействие *силы*, не нужно осуществлять ещё одну *проверку навыка*.

За каждую *силу*, воздействие которой персонаж поддерживает, на последующие *проверки сверхъестественного навыка* налагается штраф –1 (на *проверки* других *параметров* штраф не налагается). Например, пока маг поддерживает заклинания *Доспех* и *Кукла*, он осуществляет *проверки* колдовства со штрафом –2. Но он не получает штрафов к *проверке Драки*, пока поддерживает чары.

Прерывание действия сил

Поддержание воздействия *силы* может быть прервано, если персонаж получает *ранение*. Чтобы сконцентрироваться на всех своих *силах*, персонаж осуществляет одну *встречную проверку - сверхъестественный навык* против полученного урона. Если результат персонажа выше, он по-прежнему поддерживает воздействие всех чар. При провале он упускает контроль за *силами* сразу же после того, как ему нанесли это роковое *ранение*.

Персонаж, оказавшийся в *шоке* за счёт воздействий, которые не могут нанести *ранение* (например, *поединок воли*), должен осуществить *проверку Смекалки*, чтобы продолжить поддержание воздействия *сил*.

Мистический дар

Ниже представлены пять вариантов мистического дара с указанием соответствующих *сверхъестественных навыков*; начального количества *пунктов силы*; количества *сил*, которое персонаж получает на старте; а также описанием возможных осложнений (вроде неполадок и магической отдачи).

Мистический дар (магия)

Навык: *Колдовство (Смекалка)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3

Колдуны бывают разными: от могущественных добрых волшебников до коварных тёмных чародеев. Все они используют чистую магическую энергию для сотворения своих заклятий. Этой энергией пронизаны многие миры, и маги, живущие в этих мирах, подчиняют её себе при помощи сложных ритуалов, слов силы, рун или, возможно, даже кровавых жертвоприношений. Поначалу маги довольно слабы, но когда они становятся сильнее, с ними уже нельзя не считаться.

† **Магическая отдача:** если при чтении заклятий маг получает 1 на игральной кости, соответствующей его *сверхъестественному навыку* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), он в *шоке*. Это может повлечь за собой *ранение*.

Мистический дар (чудеса)

Навык: *Вера (Характер)*
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 2

Жрецы и избранники богов, священнослужители и защитники веры могут творить чудеса. Этим даром их наделяют высшие силы: природа, боги, духи, — к которым они взывают при помощи молитв и ритуалов.

Защитник веры: как правило, чудотворцы стоят на страже конкретной религии. Добрые жрецы посвящают свою жизнь защите невинных, борьбе со злом и следованию другим принципам своей религии. Злые жрецы, как правило, занимаются уничтожением противников веры или попросту причиняют страдания и являются зачинщиками раздоров. Игрок и ведущий должны составить небольшой список основных положений религии, которую выбрал игрок для своего персонажа, и использовать его в качестве руководства.

Высшие силы навсегда или временно отворачиваются от избранных, которые отступили от религиозных принципов. За мелкие проступки персонаж получает штраф –2 на *проверки Веры* в течение недели. За серьёзные проступки персонаж лишается на неделю всех *сил*. Самые страшные проступки приводят к тому, что высшие силы отрекаются от персонажа, пока тот не совершит великое деяние и не искупит свою вину. Только тогда *силы* возвратятся к нему.

Мистический дар (псионика)

Навык: *Псионика (Смекалка)*
Начальные пунктов силы: 10
Начальные силы: 3

Ментальные маги черпают сверхъестественные силы из своей собственной психики. Они манипулируют материей, разжигают огонь, передвигают предметы одной лишь силой мысли.

† **Психический всплеск:** если ментальный маг получает 1 при *проверке Псионики* на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку (*не зависимо от того, что выпало на *диком кубике)*, он оказывается в *шоке*. При критическом провале сознание персонажа порождает психический всплеск, который вводит и его самого, и всех его союзников (если они провалят *проверку Характера*) в пределах *большого шаблона* в состояние *шока*. Это может повлечь за собой *ранение*.

Мистический дар (суперсилы)

Навык: *Специальный (нет)*
Начальные пунктов силы: 20
Начальные силы: 1

Персонажи становятся обладателями суперсил при необычных обстоятельствах — будь то укус облучённого животного, влияние опасных химикатов или контакт с инопланетным артефактом. Описанный здесь уровень *силы* предназначен для скромных героев пальпа. Но в некоторых мирах могут встречаются герои и посильнее.

Суперсилы отличаются от других разновидностей Мистического дара. Каждая *сила* является одновременно *навыком*, который не связан ни с одной *характеристикой* (при *повышении* считается, что значение данного *навыка* ниже значения связанной с ним *характеристики*, если бы таковая наличествовала). У персонажа с *силами Доспех* и *Стрела*, например, будут соответствующие *навыки Доспех* и *Стрела*, которые он задействует для применения *сил*. Чтобы увеличить свои *силы*, персонажу придётся вложиться больше, чем обладателям других вариантов *Мистического дара*, но зато он начинает с большим количеством *пунктов силы*. Так что применять *силы* он сможет чаще.

Кроме того, никакой магической *отдачи* не бывает: *сила* или работает, или нет.

Мистический дар (безумная наука)

Навык: *Безумная наука (Смекалка — смотрите ниже)*
Начальные пункты силы: 10 (но смотрите ниже)
Начальные силы: 1

Безумная наука позволяет изобретать удивительные механизмы с разнообразными функциями. От обычной науки её отличает некоторая доля сверхъестественного. Это может быть как просто «сверхнаука», так и наука, которая несёт в себе божественную (или демоническую) искру. Возможно, «Наука» — вполне подходящее и близкое по сути слово, но важно понимать, что все изобретения работают на сверхъестественном источнике энергии, например, в «Мёртвых землях» — это призрачная руда, в фэнтези игре в жанре стим-панк — это какой-нибудь магический кристалл или субстанция.

Безумная наука характеризуется ещё и тем, что каждая новая *сила* воплощается в механизме. При получении новой *силы* игрок должен подробно описать, что собой представляет механизм, наделённый этой *силой*.

Изобретатель, выбравший *силу Невидимость*, например, на самом деле обладает поясом или плащом невидимости и т.д.

Рекомендуем также давать своим детищам псевдонаучные названия («Хроматический Дисфибулятор Доктора Зи!»).

Безумная наука — навык, который изобретатель применяет, активируя свои изобретения. П*одъёмы* влияют на *силу* согласно правилам. Если для успешного применения механизма нужен другой *навык* (*Вождение*, *Драка*, *Стрельба*), изобретатель использует именно его.

Например, для использования бластера нужен *навык Стрельба*, а для виброножа (ножа с *силой Сокрушающий удар*) — *навык Драка*.

Если применения *силы* требует *встречной проверки* (например, *сила Кукла*), то изобретатель осуществляет *проверку Безумной науки*.

У каждого устройства есть собственный запас *пунктов силы*, равный общему количеству *пунктов силы* изобретателя. Изобретатель с *силой Стрела* и 10-ю *пунктами силы*, например, может сделать ружьё, стреляющее шаровыми молниями. У ружья так же, как у изобретателя, 10 *пунктов силы*, которые расходуются с выстрелами. Какой-нибудь маг для тех же целей наколдовал бы С*трелу*.

† **Неполадки:** порождения безумной науки всё же несовершенны. Они ломаются — зачастую зрелищно и смертельно опасно. Если при попытке использовать механизм изобретатель получит 1 на игральной кости, соответствующей *навыку*, необходимому для активации механизма (не зависимо от того, что выпало на *диком кубике*), механизм ломается и перестаёт работать. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведённой ниже.

Таблица неполадок

- **Трефы — катастрофа:** механизм взрывается, нанося 2d6 урона всем в пределах *большого шаблона*.
- **Черви — серьёзная поломка:** механизм ломается. Его нельзя использовать до ремонта, который потребует *проверки Ремонта* и 2d6 часов работы.
- **Бубны — поломка:** механизм заклинило. Можно его отладить (*проверка Ремонта* со штрафом –2).
- **Пики — ошибка:** механизм включился, но его действие оказывается обратным желаемому. Пояс невидимости ярко подсвечивает владельца, оружие поражает случайную цель и так далее. Если обратный эффект не предусмотрен или не имеет особого значения, то считайте это *серьёзной поломкой*.

† **Новые силы:** если безумный учёный берёт себе *черту Новая сила*, это значит, что он изобрёл новый механизм. Ему надо выбрать *силу* и решить, в каком механизме её воплотить. Можно брать *силу*, которая уже у него есть. Безумный учёный, например, может собрать два бластера — себе и другу.

† **Поддержание воздействия:** безумные учёные вместо чар используют механизмы, поэтому они не получают штрафов за поддержание работы изобретения. Но *пункты силы* на поддержание работы механизма расходуются согласно правилам.

† **Перезарядка:** п*ункты силы* механизмов восстанавливаются по 1 в час. Для перезарядки нужно подсоединить устройство к источнику питания, выставить на солнце, а то и вообще встряхнуть его как следует и подождать, пока оно снова чудесным образом ни заработает. Однако, вне зависимости от способа перезарядки, механизм восстанавливает по одному *Пункту силы* в час. *Сверхъестественные черты Восстановление силы* и *Восстановление силы+* применимы скорее ко всем его механизмам, а не к самому изобретателю.

Ещё немного о безумной науке

Безумная наука несколько сложнее остальных вариантов *Мистического дара* и требует дополнительных пояснений. Во-первых, важно понимать, что для сборки повседневных устройств, даже чрезвычайно полезных, безумная наука не применяется. Если это обычное устройство, слегка превышающее уровень местных технологий, — это просто «хай-тек». И лишь подлинно безумная наука, вдохновлённая, оживлённая или ниспосланная сверхъестественной силой, имеет право так называться!

Помните, что безумная наука не позволяет персонажу сотворить всё, что угодно. Можно собрать лишь такое устройство, которое действует на основе одной из перечисленных в книге *сил* (или *сил*, характерных для конкретного игрового мира).

† **Отдать другу:** изобретатель может отдать свой механизм товарищу. И этот механизм будет работать так же, как у владельца. Но если для его активации и применения требуется *навык Безумная наука*, осуществляется стандартная *проверка* этого *навыка*. Иными словами, в руках безумного учёного изобретение будет работать лучше.

† **Иссушение духа:** безумные учёные не могут брать *черту Иссушение духа*.

† **Больше пунктов силы:** когда у изобретателя появляется больше *пунктов силы*, считается, что он совершенствует свои старые изобретения, и их запас *пунктов силы* становится равным запасу изобретателя. То есть все его устройства получают дополнительные *пункты силы*. Например, если у изобретателя 20 *пунктов силы*, у всех его устройств тоже по 20 *пунктов силы*.

† **Потеря механизма:** если у изобретателя отнимут его механизм, он его потеряет или окончательно сломает, через 2d6 часов он может сделать ещё один — надо лишь добраться до мастерской и необходимых деталей. Потребуется *проверка Ремонта*. *Подъём* уменьшает время сборки механизма вдвое.

Если оригинал каким-то образом возвращается, он считается сломанным (персонаж не может «бесплатно» дублировать свои устройства таким образом).

Пример: *Доктор Гольд начал игру с виброножом (ножом с силой Сокрушительный удар) и 10-ю пунктами силы. В дальнейшем он получил повышение и выбрал черту Новая сила. При помощи неё он собрал ружьё (с силой Стрела). У обоих устройств по 10 пунктов силы.*

В бою доктор Гольд вначале активирует вибронож, осуществляя проверку Безумной науки. У него подъём, поэтому нож наносит +4 урона всё время, пока работает. Ружьё включать не надо. Доктор просто осуществят проверку Стрельбы, когда палит из него (маг бы в данном случае осуществлял проверку Колдовства).

Силы

Перечисленные далее *силы* можно применять в большинстве миров «Дневника авантюриста». Элементы их описания:

† **Ранг:** опыт, которым персонаж должен обладать, чтобы обучиться этой *силе*: *Новичок*, *Закалённый*, *Ветеран*, *Герой* или *Легенда*.

† **Пункты силы:** количество *пунктов силы*, необходимое для применения *силы*. Некоторые *силы* могут давать дополнительные эффекты, если персонаж вкладывает в своё действие больше *пунктов силы*. Количество *пунктов силы*, которое желает потратить персонаж, должно быть определено и потрачено перед *проверкой навыка*.

† **Дистанция:** максимальное расстояние, на котором персонаж может находиться от цели (если воздействие поддерживается, то *сила* будет действовать, даже если цель превысила дистанцию). Дистанция *Смекалка* x 2, например, соответствует 20 *клеткам* для персонажа со *Смекалкой* d10. Если указано три числа, например, 24/48/96, то на такое воздействие распространяются правила по *дистанции* для дистанционного оружия с соответствующими штрафами (0/–2/–4). *Проверка сверхъестественного навыка* в данном случае одновременно считается и *проверкой* активации *силы*, и *проверкой* атаки (исключения составляют безумные учёные, которые обычно используют *навык Стрельбы* или *Драки*).

† **Длительность:** количество раундов, в течение которого продолжается воздействие *силы*. *Сила* с длительностью 1 активна до следующего хода персонажа. *Сила* с длительностью 2 работает в течение двух раундов и т. д.

Если рядом с *длительностью силы* в скобках стоит ещё одна цифра вроде «3 (1/раунд)», значит, *сила* воздействует на протяжении 3-х раундов и затем в каждом следующем раунде её воздействие можно поддерживать, потратив указанное количество *пунктов силы* (в нашем случае 1). Каждая *сила*, воздействие которой поддерживается таким образом, налагает штраф –1 на *проверки сверхъестественного навыка*.

† **Аспекты:** некоторые вариации визуализации *сил* в разных игровых мирах. Например, в научно-фантастическом сюжете *Доспех* может представлять собой псионическое телекинетическое поле, расшвыривающее врагов. *Доспех* у супер-героя может оказаться, как силовым полем, так и огненным щитом, способным расплавлять летящие в него пули.

Пример: *Грейвальд Сладкоголосый — бард из мира эпического фэнтези. В бою он ударяет по струнам лиры и поёт песнь, чтобы пробудить свою силу. В его случае сила «Поток» — это ужасающе мощный поток звука, который бьёт по нервам и заставляет лопаться барабанные перепонки. Грейвальд называет эту силу «Боевым кличем Эванье». Силу «Сон» он величает «Колыбельной павших» — это напев, преисполненный скорби и печали, погружающий врагов в сон даже в разгар яростного сражения.*

Тот, кто играет Грейвальда, решил не выбирать силы, которые не особо характерны для его персонажа, например: Маска или Управление элементами.

Великое исцеление

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 10/20

Дистанция: касание

Длительность: мгновенно

Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва, глоток воды

Исцеление *ранений*, полученных больше часа назад. Эта *сила* требует 10 *пунктов силы* и в остальном действует в точности как *сила Исцеление*. Применима в том числе для нейтрализации ядов и лечения болезней.

Великое исцеление можно использовать для лечения перманентных *увечий*. Требуется *проверка Сверхъестественного навыка* со штрафом –4, 1d6 часов и 20 *пунктов силы*. У*вечье* можно попытаться исцелить только один раз. Если эта *попытка* провалится, то *увечье* считается неизлечимым.

Взрыв

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2–6

Дистанция: 24/48/96

Длительность: мгновенно

Аспекты: огненные, ледяные, светящиеся шары; сфера тьмы; град разноцветных стрел; рой насекомых

Взрыв — *сила*, бьющая по площадям, при помощи которой можно поразить сразу множество противников. Персонаж вначале выбирает эпицентр, затем осуществляет *проверку* соответствующего *навыка*. На дистанционные атаки налагаются стандартные штрафы.

Площадь поражения — *средний шаблон*. При провале эпицентр *Взрыва* отклоняется как в случае с артиллерийскими снарядами.

Цели в зоне поражению получают 2d6 урона. *Взрыв* соответствует *тяжёлому оружию*.

Дополнительные эффекты: за двойное количество *пунктов силы Взрыв* наносит 3d6 урона, или же его площадь возрастает до *большого шаблона*. Чтобы наделить *силу* обоими эффектами, нужно затратить тройное количество *пунктов силы*.

Волна

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2

Дистанция: *конусный шаблон*

Длительность: мгновенно

Аспекты: вздымающаяся земля, порыв резкого ветра, нахлынувшая вода

Эта *сила* позволяет персонажу сбить с ног сразу же большое количество врагов. Персонаж осуществляет *проверку сверхъестественного навыка* и ставит перед собой *конусный шаблон*. И друзья, и враги, попавшие в зону действия *силы*, должны осуществить *проверку физической Силы* (со штрафом –2 при *подъёме*). При провале несчастных отбрасывает назад на 2d6 *клеток*, и они падают *навзничь*. Если при этом кто-то сталкивается с твёрдым препятствием, то оказывается в *шоке*. Если персонажи были в укрытии, они могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, на которое их должно отбросить (до минимального 0), а на *проверку физической Силы* летающих целей налагается штраф –2.

Доспех

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: мистическое свечение, кожа из камня, эфирные доспехи, масса насекомых или червей

Доспех образует вокруг персонажа поле магической защиты или настоящий панцирь, который выполняет функцию брони. При успехе персонаж получает 2 пункта *брони*. *При подъёме* — 4 пункта. Является ли доспех видимым или нет, зависит от *аспекта*.

Дар воина

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 4

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: жест, молитва, шёпот, концентрация внимания

Даже боевой маг не может тратить всё своё время на изучение новых манёвров и боевых искусств. Для тех, кто любит сходиться с противником в ближнем бою или хочет улучшить *навыки* своих соратников, эта *сила* станет быстрым решением проблемы недостатка тренировок.

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* тот, на кого направлены чары, получает одну *Боевую черту* по выбору колдуна, который должен быть на один *ранг* выше, чем требует выбранная им *черта*, но при этом остальные требования игнорируются, в том числе требования наличия других *черт*. Объект чар может пользоваться всеми преимуществами обретённой *черты*, пока *сила* не перестанет действовать. *Черта*, полученная при помощи этой *силы*, не даст никаких новых преимуществ, если персонаж уже обладает этой *чертой*.

Друг зверей

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: специальное

Дистанция: *Смекалка* x 100 метров

Длительность: 10 мин.

Аспекты: маг концентрируется и делает несколько жестов

Эта *сила* позволяет магам говорить с животными и управлять ими. Действует только на существ, чей интеллект находится на уровне животных, а не человека. Эта *сила* также не оказывает влияния на магических, призванных и других сверхъестественных тварей.

Цель должна находиться в пределах дистанции действия *силы*.

Количество *пунктов силы*, необходимое для контроля над животным, зависит от размера животного. Базовая цена — 3 *пункта силы*, но если *размер* существа больше 0, прибавьте к базовой цене число, соответствующее удвоенному *размеру*. Контроль над большой белой акулой (*размер* +4) обойдётся в 3 + 2x4, а именно 11 *пунктов силы*. Контроль над птицей рух (*размер* +8) обойдётся в 19 *пунктов силы*.

Можно контролировать рой насекомых или стайку мелких зверей. На небольшой рой потребуется 3 *пункта силы*, средний — 5, крупный — 8. Таким образом, контроль над одной крысой обходится в 3 *пункта силы*, и во столько же обходится контроль над небольшим роем.

Замедление

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 1

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: узелок на обрывке верёвки, замедленные движения, сбивающая с толку невидимая призрачная обезьяна

Умелые бойцы и монстры со звериными рефлексами могут атаковать в мгновение ока. Замедлить их реакцию — значит лишить их преимущества.

Персонаж осуществляет *встречную проверку*: *сверхъестественный навык* против *Характера* жертвы. При успехе движение становится обычным *действием*, налагая на цель штраф за *несколько действий*, если она хочет переместиться и совершить какое-нибудь *действие* во время раунда. При *подъёме* цель перетягивает *карту действия* до тех пор, пока ей не придёт что-нибудь младше 10 (джокер является исключением).

Жертва, которая обычно получает несколько *карт действия*, может выбирать лишь в пределах, ограниченных чарами.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Защита от окружающей среды

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

Длительность: 1 час (1/час)

Аспекты: знак на лбу, зелья, жабры

Иногда искатели приключений путешествуют под водой, в космосе и в иных опасных условиях. Эта *сила* защитит их от гибели на огромных глубинах или в лучах палящего солнца.

Сила позволяет объекту воздействия дышать, разговаривать и передвигаться с обычной скоростью, находясь в опасной для жизни среде: под водой, в вакууме при нулевой гравитации, в расплавленной лаве вулкана или даже на Солнце.

Однако *сила* не защищает от атак с похожими *аспектами*. Атака огнём будет наносить урон, к примеру.

При успехе с *подъёмом* поддержание стоит 1 *пункт силы* за 2 часа.

Дополнительные цели: можно защитить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Зомби

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 3/тело

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: специальное

Аспекты: начертание символов на трупах, подбрасывание костей, могилы, книги в переплёте из человеческой кожи

В большинстве игровых миров эта *сила* считается нечистой, и, как правило, ею пользуются персонажи ведущего, исполняющие роль злодеев: некроманты, сумасшедшие учёные, жрецы тёмных культов и им подобные.

При помощи этой *силы* персонаж может поднять из могил определённое количество мертвецов, которое зависит от количества потраченных *пунктов силы*. Мертвецы подчинены колдуну, но не блещут интеллектом и порой слишком буквально исполняют приказы. Невозможно создать зомби на пустом месте, поэтому телом нужно озаботиться заранее. Тела могут быть не очень свежими. При помощи этой *силы* можно поднять из мёртвых тех слуг, которые ждали столетиями. Кладбища, морги и поля сражений отлично подойдут в качестве источников тел.

При успехе мертвец остаётся «живым» в течение 1 часа. При *подъёме* — 1d6 часов. При двух *подъёмах* мертвец служит целый день.

Некоторые могущественные некроманты обладают усовершенствованными вариантами этой *силы*, позволяющими им расходовать меньше *пунктов силы* и «оживлять» мертвецов на более длительные сроки.

Смотрите *параметры* зомби в главе «Бестиарий» на стр. 143.

Зоркость

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 3

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: незримо помеченные цели, орлиные глаза

Чары наделяют персонажа возможностью видеть на огромные расстояния. При успехе штрафы за дистанционные атаки сокращаются вдвое (– 1 для *средней*, –2 для *дальней* дистанции). При *подъёме* все доступные дистанции удваиваются (12/24/48 превращается в 24/48/96).

Изгнание

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: священные предметы, оккультные символы, пригоршня соли

Будь то духи, элементали или демоны — эта *сила* позволит изгнать их всех. *Изгнанию* подвержено любое создание из иного измерения (по решению ведущего).

При использовании этой *силы* осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* персонажа против *Характера* цели. При успехе цель в *шоке*. При *подъёме* — изгнана в её родное измерение. Однако если цель — *дикая карта*, — каждое применение этой *силы* наносит *ранение*. Если у цели уже накопилось три *ранения*, то при получении четвёртого она изгоняется в родное измерение, но не уничтожается.

Иссушение

Ранг: *Герой*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: молитва, шёпот, жесты

Эта *сила* отторгает жертву от источника её *сил*, ограничивая возможности применения магии.

Персонаж выбирает одну цель в пределах досягаемости и осуществляет *встречную проверку сверхъестественного навыка*. На атакующего налагается штраф –2, если у цели иной источник *силы* (магия против чудес, суперсилы против безумной науки).

При успехе герой уничтожает 1d6+1 *пунктов силы* цели. При *подъёме* — 1d8+2 *пунктов силы*. *Взрывных бросков* нет. Безумные учёные теряют *пункты силы всех* своих изобретений (которые находятся при них) одновременно и в равной мере.

Количество *пунктов силы* жертвы не может падать ниже нуля. *Пункты* не переходят к атакующему — они просто теряются. Восстанавливаются они как обычно. *Сила* влияет только на персонажей с *Мистическим даром*. На предметы она не воздействует, если только это не изобретения безумных учёных.

Исцеление

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 3

Дистанция: касание

Длительность: мгновенно

Аспекты: наложение рук, прикосновение священным символом, молитва

При помощи данной *силы* можно излечить свежие *ранения*. Её нужно задействовать в течение «золотого часа». При помощи этой *силы* нельзя вылечить *ранения*, полученные больше часа тому назад.

В случае с *дикими картами* каждый успех исцеляет одно *ранение*, *подъём* — два. На *проверку* налагается штраф, равный количеству *ранений* цели (вдобавок к другим возможным штрафам).

В случае со *статистом* ведущий должен для начала установить, жив ли *статист* вообще (см. «После боя» стр. 82). Если жив, можно попытаться исцелить его. Успешная *проверка навыка* возвращает *статиста* в состояние *шока*.

Также *Исцеление* избавит от отравления и заболевания, если *силу* успели применить в течение 10 минут после события, в результате которого персонаж получил эти недуги.

Кукла

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: светящиеся глаза, состояние транса, мерно покачивающиеся на цепочке карманные часы, кукла Вуду

При помощи этой *силы* можно убедить других драться за вас. Некоторые делают это посредством беспардонного контроля над разумом жертвы. Другие — создают зрительные и слуховые иллюзии.

Использование этой *силы* требует *встречной проверки сверхъестественного навыка* персонажа против *Характера* жертвы. Чтобы получить над целью полный контроль, нужен успех при *встречной проверке*. Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволяют ей ещё раз осуществить *встречную проверку*, чтобы попробовать разрушить чары.

Маска

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 3–5

Дистанция: касание

Длительность: 10 мин. (1/10 мин.)

Аспекты: изменённые черты лица, иллюзорная внешность, другая причёска

Позволяет персонажу принять вид (но не перенять способности) другого персонажа. Базовая стоимость — 3 *пункта силы* +1 *пункт* за каждую *ступень*, сокращающую разницу в *размерах*. Персонаж не может превратиться в существо, которое крупнее его

более, чем на 2 *размера*.

Чтобы увидеть сквозь чужую *Маску*, требуется *проверка Внимания* со штрафом –2, если персонаж знаком с тем, кого пытались изобразить; штраф увеличивается до –4 при *подъёме* у оппонента. Если персонаж не знаком с тем, кого пытаются изобразить, то штрафы возрастают до –4 и –6 соответственно.

Невидимость

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 5

Дистанция: на себя

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: порошок, зелье, радужные огни

Невидимость — мощное подспорье в сражении, а ещё можно подглядывать за девушками в раздевалке.

При успехе персонаж прозрачен, но его смутные очертания просматриваются. Если у кого-то будет мотивация вглядываться в пустоту, и он успешно осуществит *проверку Внимания* со штрафом –4, то заметит незримого наблюдателя. В таком случае, он сможет атаковать оппонента с тем же штрафом –4. При *подъёме* персонаж совершенно невидим. Штраф при попытке заметить его –6.

Так или иначе, *сила* влияет на персонажа и все его личные вещи. Всё, что персонаж подобрал после активации *силы*, остаётся видимым.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Неосязаемость

Ранг: *Герой*

Пункты силы: 5

Дистанция: касание

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: призрачное тело, теневая форма, превращение в газ

При успешной *проверке сверхъестественного навыка* персонаж становится бесплотным. Он не может влиять на физический мир, но и физический мир не может оказывать никакого воздействия на него. Персонаж может проходить через стены, а немагическое оружие проходит прямо сквозь него. Предметы, оказавшиеся при нём в момент активации *силы*, также неосязаемы.

В этом состоянии персонаж может взаимодействовать с другими неосязаемыми сущностями (включая самого себя), он по-прежнему чувствителен к магическим атакам физической природы вроде *Стрелы*, а также к магическим предметам.

Персонаж не может стать осязаемым, пока он внутри кого-то или чего-то. Если это всё же произошло, персонажа выбрасывает в ближайшее подходящее место, и он в *шоке*.

Ночное зрение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: касание

Длительность: 1 час (1/час)

Аспекты: светящиеся глаза, расширенные зрачки, эхолокация

Если иллюминация при помощи *силы Свет* видна всем, в том числе, врагам, то *Ночное зрение* можно использовать тогда, когда обнаружение нежелательно.

При успехе эта *сила* уменьшает вдвое любой штраф за темноту (округление вниз). К примеру, персонаж в *сумерках* (–1) вообще не будет страдать от штрафов, а в *кромешной тьме* (–4) получит только –2. При *подъёме* чары отменяют все штрафы за темноту вплоть до –6.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Оглушение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: 12/24/48

Длительность: особая

Аспекты: сгустки энергии, оглушающая бомба, неимоверно громкий звук, ослепительная вспышка света

Эта *сила* вводит в *шок* всех в пределах *среднего шаблона* при помощи ударной волны, звука, света, магической энергии и тому подобного.

Если у персонажа успех, жертвы, оказавшиеся в пределах *шаблона*, должны осуществить успешную *проверку Выносливости* или окажутся в *шоке*. При *подъёме* у персонажа на *проверку Выносливости* жертвы налагается штраф –2.

Ослепление

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2-6

Дистанция: 12/24/48

Длительность: мгновенно

Аспекты: яркая вспышка, песок в глаза, сгущающиеся тени

Эта *сила* временно ослепляет одну или несколько целей.

Жертвы должны осуществить *проверку Ловкости* со штрафом –2, чтобы отвести взгляд и избежать эффекта (и со штрафом –4 при *подъёме*). При провале жертвы в *шоке* и получают штраф –2 к *Защите* до следующего хода.

Если цель получает 1 на соответствующей игральной кости при *проверке Ловкости* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), она в *шоке* и полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от *шока*. На ослеплённых накладывается штраф –6 при всех *проверках параметров*, требующих зрения, а *Защита* снижается на 2.

Дополнительные эффекты: за 2 *пункта силы* можно поразить одну цель. За 4 — всех в пределах *среднего шаблона*. За 6 — всех в пределах *большого шаблона*.

Паучьи лапы

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: толчёный паук, ниточка паутины, кусок щупальца

Маги зачастую становятся привлекательной целью в бою из-за своих *сверхъестественных навыков*, и эта *сила* позволит им своевременно устраниться из боя. Конечно, для этой *силы* найдётся ещё уйма других полезных применений.

Эта *сила* не превращает персонажа в паука, но наделяет похожими способностями. Он может стоять на поверхности, которая наклонена под любым углом, взбираться по стенам и даже свисать с потолка. При успехе персонаж перемещается по таким поверхностям на половину своего *Шага в* раунд. При *подъёме* он может двигаться на полный *Шаг* и даже бежать.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Поддержка

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: касание

Длительность: мгновенно

Аспекты: молитва, наложение рук, лечебный тонизирующий напиток

Эта *сила* снимает один уровень *усталости*, при *подъёме* — два, а также выводит персонажа из *шока*.

При помощи этих чар можно вернуть в сознание тех, кто оказался *при смерти* из-за *ранений*, но *ранения* останутся. *Поддержка* не останавливает кровотечения и не может уберечь раненого от ухудшения его состояния.

Подземный ход

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: исчезновение под землёй и появление в другом месте

Эта *сила* позволяет магу, стоящему на голой земле, скрыться под её поверхностью. Он может спрятаться в подземной норе либо прорыть ход куда угодно. Его *Шаг* под землёй соответствует дистанции действия *силы*. Маг со *Смекалкой* d8, таким образом, может продвинуться на 16 *клеток* в первый раунд, затем, поддержав действие *силы* в следующем раунде и не выходя из-под земли, продвинуться ещё на 16 *клеток*.

Маг может попытаться застать врага *врасплох* (даже того, кто видел, как он зарывается в землю), осуществив *встречную проверку Маскировки* против *Внимания* цели.

Если выигрывает маг, он получает +2 к атаке и урону в этом раунде, а с *подъёмом* — +4. Цели *наготове* могут попытаться предотвратить атаку согласно правилам.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Полёт

Ранг: *Ветеран*

Пункты силы: 3/6

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: порывистый ветер, крылья, метла

Эта *сила* позволяет персонажу лететь, передвигаясь на количество *клеток*, соответствующее его *Шагу*. Его *вертикальная манёвренность* равна 0. Можно удвоить *Шаг*, потратив удвоенное количество *пунктов силы*.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Полиглот

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: касание

Длительность: 10 мин. (1/10 мин.)

Аспекты: слова, знаки, движения руками

Сила позволяет персонажу разговаривать, читать и писать на другом языке. Это должен быть язык развитой цивилизации (не язык животных). *Подъём* при *проверке сверхъестественного навыка* позволяет персонажу свободно общаться на конкретном диалекте.

Поток

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: *конусный шаблон*

Длительность: мгновенно

Аспекты: поток огня, света или другой энергии

Эта *сила* позволяет поражать врагов потоком смертоносного пламени или иной энергии.

Активировав *силу*, поместите *конусный шаблона* перед персонажем. Цели в области *шаблона* должны успешно осуществить встречную *проверку Ловкости* против *сверхъестественного навыка* персонажа, чтобы избежать урона. При провале они получают 2d10 урона. Эта *сила* соответствует *тяжёлому оружию*.

Превращение

Ранг: специальное

Пункты силы: специальное

Дистанция: на себя

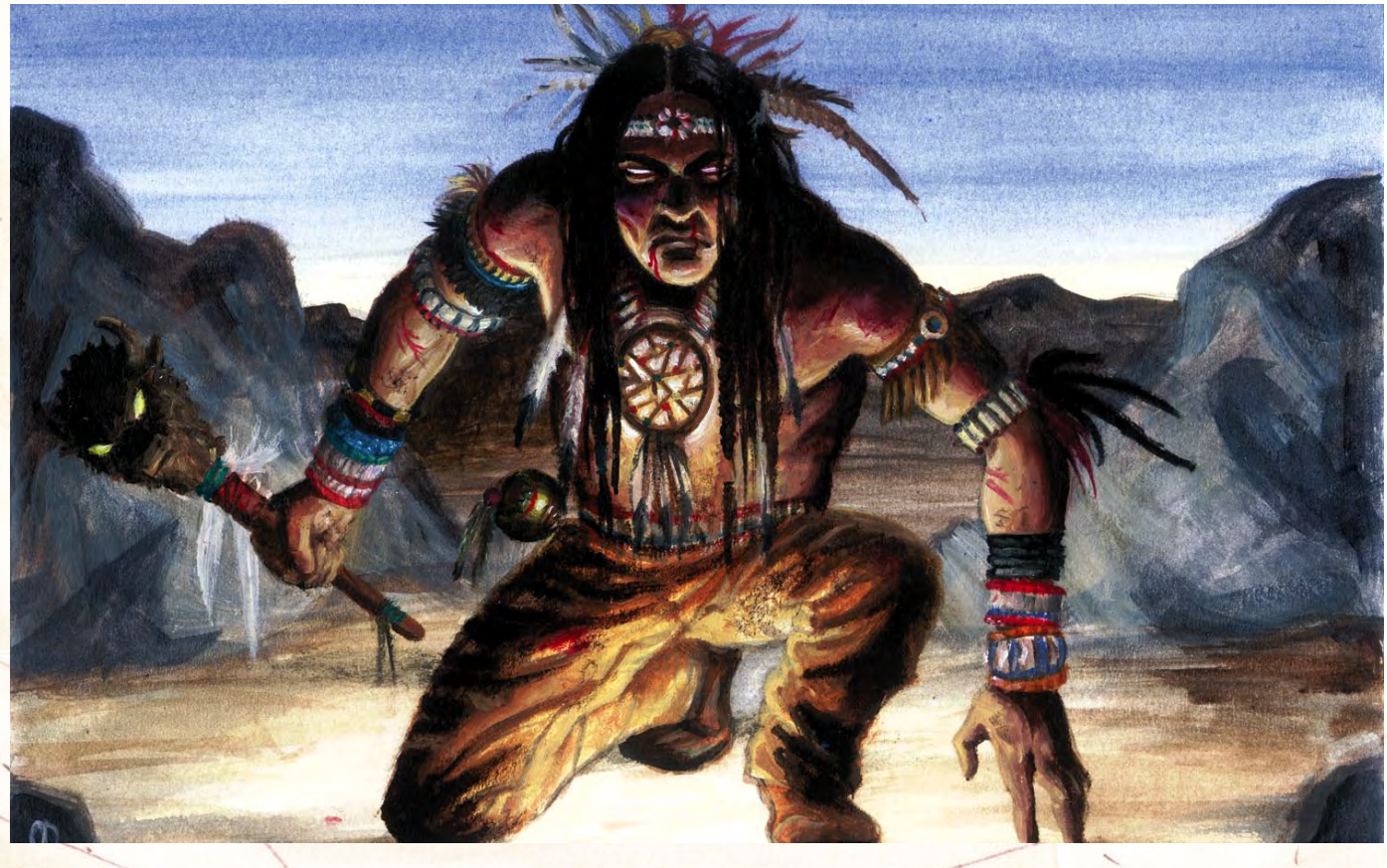
Длительность: 1 мин. (1/мин.)

Аспекты: изменение формы тела, талисманы, татуировки

Многие культуры хранят легенды о шаманах и колдунах, которые умели превращаться в животных. Эта *сила* позволяет превращаться в зверей, но лишь в обычных зверей, хотя иногда встречаются и более странные трансмутации.

Персонаж может получить эту *силу*, будучи *Новичком*, но он не сможет превращаться в более сильных животных, пока не достигнет соответствующего *ранга*.

Количество необходимых для активации заклинания *пунктов силы* зависит от животного, в которое хочет превратиться персонаж. Примеры животных и их соответствие *рангу* вы найдёте в таблице «Превращения».



Оружие и одежда исчезают, сливаясь с телом животного, и вновь появляются, когда *сила* прекращает действовать. Прочие предметы падают рядом с животным.

В животной форме персонаж сохраняет *Смекалку*, *Характер* и связанные с этими характеристиками *навыки* (хотя вряд ли они ему пригодятся, потому что он не может разговаривать). Персонаж приобретает *Ловкость*, *Силу* и связанные с этими *характеристиками навыки* животного, но теряет возможность применять любые устройства. Он не может говорить, использовать *силы*, но может поддерживать ранее активированные *силы*. Если *Выносливость* персонажа выше *Выносливости* животного, то остаётся *Выносливость* персонажа, если же ниже, то персонаж получает *Выносливость* животного.

Последнее слово по вопросу возможностей животного остаётся за ведущим. Шаман, превращённый в пса, мог бы спустить курок дробовика, но ему придётся осуществить *проверку навыка* d4–2, так как как у животного нет собственного *навыка Стрельбы*. Персонаж может использовать свой *навык Убеждения*, но в некоторых случаях со штрафом –4 за отсутствие речи.

Превращения

Цена	Ранг	Виды животных
3	*Новичок*	Ястреб, кролик, кот
4	*Закалённый*	Пёс, волк, олень
5	*Ветеран*	Тигр, лев
6	*Герой*	Медведь, акула
7	*Легенда*	Большая белая акула

Проворство

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 4

Дистанция: касание

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: размытые движения, гиперактивность

Сила дарует персонажу невероятное проворство. При успехе персонаж может осуществлять два *действия* в раунд вместо одного на своей инициативе. Персонаж должен получить результат первого *действия* и лишь затем приступать ко второму. При *подъёме* персонаж в начале каждого раунда может перетягивать *карты действия* до тех пор, пока ему не попадётся восьмёрка или старше.

Призыв союзника

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 3+

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: призыв элементаля, призрачного пса, астрального двойника

Эта *сила* позволяет персонажу призвать верного и послушного слугу. При успехе можно поместить союзника в любую точку в пределах дистанции действия *силы*. При *подъёме союзник* становится более выносливым и наделяется *особенностью Крепкий*. Призванный *союзник* действует на инициативе мага и может действовать сразу же после того, как его призвали. Любой *союзник* — *статист*, даже если это *Двойник* (смотрите ниже).

Персонаж может получить эту *силу*, будучи *Новичком*, но он не сможет призывать более сильных союзников, пока не достигнет соответствующего *ранга*. Количество необходимых *пунктов силы* зависит от типа союзника, которого хочет призвать персонаж. Ориентируйтесь на таблицу «Призыв союзника».

Персонаж с высоким *рангом* может призвать сильного союзника или нескольких союзников *рангом* пониже за ту же цену. За каждое понижение на *ранг* персонаж призывает дополнительного *союзника*. Например, *Ветеран* может потратить 5 *пунктов силы*, чтобы призвать одного *союзника Ветерана*, двоих *Закалённых союзников* или же троих союзников *Новичков*. *Союзники*, призванные одновременно, должны принадлежать к одному и тому же типу.

В «Бестиарии» вы найдёте *параметры* некоторых союзников, упомянутых ниже.

Призыв союзника

Цена	Ранг	Призыв союзника
3	*Новичок*	Телохранитель, опытный вояка
4	*Закалённый*	Матёрый волк, огр
5	*Ветеран*	Элементаль (любого вида)
6	*Герой*	Страж
7	*Легенда*	Двойник

Телохранитель

Телохранитель — это похожий на человека воитель, сделанный из камня (или иного прочного материала).

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d6, *Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d8

Навыки: *Драка* d6, *Внимание* d6

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 10 (4)

Снаряжение: длинный меч (*Сила*+d8)

Особенности:

- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из *шока*; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; големы не страдают от яда и болезней.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.

Страж

Страж — то же, что телохранитель, только больше и сильнее.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d6, *Характер* d8, *Сила* d12+3, *Выносливость* d10

Навыки: Драка d10, *Запугивание* d10, *Внимание* d8

Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 14 (4)

Снаряжение: двуручный меч (*Сила*+d10; *Защита* –1)

Особенности:

- **Устойчивость к магии:** у стража есть *черта Защита от сверхъестественного*, которая работает против любых чар, кроме чар того, кто его призвал.
- **Броня +4:** каменная кожа.
- **Механизм/голем:** +2 при попытке выйти из *шока*; нет дополнительного урона от прицельной стрельбы; големы не страдают от яда и болезней.
- **Бесстрашие:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.
- **Круговой удар+:** могут атаковать одним *действием* всех, кто находится в соседних *клетках*.
- **Размер +3:** стражи массивны, их рост 2,5-3 м.

Двойник

Этот союзник выглядит в точности, как сам персонаж. Но есть различия. *Двойник*, как и другие союзники, — *статист*. У него вдвое меньше *пунктов силы*, все его *параметры* ниже на *ступень* (до минимума d4). У *двойника* идентичная экипировка, но никакими магическими свойствами оригинала она не обладает.

Прорицание

Ранг: *Герой*

Пункты силы: 5

Дистанция: на себя

Длительность: 1 мин.

Аспекты: контакт с духами умерших, единение с божеством, допрос демона

Эта *сила* позволяет персонажу вступить в контакт с существом иного мира для сбора сведений. Поскольку колдун взывает к сущностям из других измерений, он изрядно устаёт.

При успехе колдун может задать один вопрос, подразумевающий ответы «Да», «Нет» или же «Может быть» (если точного ответа дать нельзя). При *подъёме* персонаж получает ответ из пяти слов или меньше (впрочем, ведущий может дать более распространённый, но запутанный ответ).

Длительность заклинания — одна минута, в течение которой персонаж не может перемещаться или предпринимать какие-либо другие *действия*. Если персонаж во время прорицания оказывается в *шоке*, он должен успешно осуществить *проверку Смекалки*, или контакт с другими измерениями будет прерван.

Если вопрос касается живого существа (включая тех, кого «оживили» мистическим образом, например, нежить, големы, элементали), то тогда осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* прорицателя против *Характера* существа. От прорицателя можно также спрятаться при помощи *силы Скрыть сверхъестественное*. Если на существо наложены эти чары, прорицатель сначала должен перебороть эту *силу* и при успехе осуществить *проверку сверхъестественного навыка* против *Характера* существа.

Путы

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2-4

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: специальное

Аспекты: клеевая бомба, лоза, наручники, паутина

Эта *сила* позволяет персонажу обездвижить цель при помощи извивающихся лоз, длинных волос, паутины или чего-нибудь ещё, что может превратиться в путы.

При активации этой *силы* осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* колдуна против *Ловкости* жертвы. Успех означает, что цель частично обездвижена, и на её Шаг и на *навыки*, связанные с *Силой* и *Ловкостью*, наложен штраф –2. При *подъёме* цель опутана полностью, то есть не может перемещаться и использовать *навыки*, связанные с *Ловкостью* или *Силой*.

Каждым последующим *действием* опутанная цель может осуществить *проверку Ловкости* или *Силы*, чтобы высвободиться.

Другие персонажи тоже могут пытаться освободить пойманного, осуществляя *проверки Силы* со штрафом –2.

За 2 *пункта силы* в *Путы* можно поймать одного противника. За 4 — всех в пределах *среднего шаблона*.

Разрушительное поле

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 4

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: огненная аура, шипы, электрическое поле

Эта *сила* создаёт вокруг персонажа ауру, наносящую урон каждому, кто соприкоснётся с ней в ближнем бою. Любой оппонент, успешно атаковавший персонажа, получает урон.

На атакующих издалека (дистанционные атаки или атаки при помощи длинномерного оружия) воздействие не распространяется.

Если персонаж с *Разрушительным полем* атакует кого-то в бою без оружия, он наносит урон при помощи *Поля* и *физической Силы* (*Сила*+2d6). Также персонаж может просто коснуться врага (+2 к *Драке*) и нанести урон только при помощи *Поля*. Цель, которую удалось взять в захват, получает урон каждый раунд во время хода атакующего. Если атакующий хочет ударить оппонента, он добавляет игральную кость *физической Силы* к *проверке* урона, как указано выше, при *подъёме* урон, наносимый *Полем*, повышается на одну *ступень*.

При успехе *сила* наносит 2d6 урона. При *подъёме* — 2d8 урона.

Рассеивание

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 3

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: мгновенно

Аспекты: пассы руками, шёпот

Эта *сила* позволяет персонажу рассеять вражеские чары и чудеса, *прервать действие* изобретения безумной науки, а также суперсилы. На природные *особенности* — к примеру, на драконье дыхание или крик баньши — влияния не оказывает. Так же не влияет на магические предметы и перманентные чары, если в описании предмета или чар не сказано обратного.

При помощи *Рассеивания* можно *прервать действие* уже активированной *силы*, а также помешать оппоненту активировать *силу*. Последнее требует от мага быть *наготове* и *прервать действие* оппонента согласно правилам по *прерыванию*.

В любом случае, *Рассеивание* — *встречная проверка сверхъестественного навыка*. На действие атакующего накладывается штраф –2, если *сила* цели иной природы (магия против чудес, суперсилы против безумной науки и т. д.).

Свет/Тьма

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: Смекалка

Длительность: 30 минут (1/10 минут) или 3 (1/раунд)

Аспекты: иллюзорный факел, солнечный свет, тьма, туман

Эта *сила* позволяет влиять на условия видимости (создавать или рассеивать тень) и является довольно простой, но при этом весьма эффективной. При помощи этой *силы* можно воздействовать на предметы, но если предмет находится в руках оппонента, то осуществляется *встречная проверка сверхъестественного навыка* колдуна против *Ловкости* оппонента.

Свет сводит на нет все штрафы за темноту вплоть до –6 в пределах *большого шаблона* (поддержание 1 *пункт силы* в 10 минут). Обратная *сила* налагает штраф –6 за темноту в пределах *большого шаблона* в течение 3-х раундов (поддержание 1 *пункт силы* в раунд).

Смерч

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2-4

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: вихрь, неуправляемый полтергейст, отталкивающее поле

Эти непредсказуемые чары позволяют магу поменять картину на поле битвы в один момент, разбросав цели в случайных направлениях.

При успехе персонаж помещает *средний шаблон* в пределах дистанции действия *силы*. Каждый персонаж, застигнутый смерчем, должен осуществить *проверку физической Силы* (со штрафом –2 при *подъёме* у колдуна). Любую цель при провале откидывает на 2d6 *клеток* в неизвестном направлении (бросьте d12; выпавшая цифра и есть направление по циферблату), после чего падают *навзничь*. Если цель сталкивается с твёрдым препятствием, то она оказывается в *шоке*. Цели, находящиеся в укрытии, могут вычесть модификатор укрытия из расстояния, которое предстоит пролететь (до минимума 0), а парящие в воздухе мишени получают дополнительный штраф –2 к *проверке* физической *Силы*. Кроме того, бросьте d6, чтобы узнать, швырнуло ли летевшего к земле (1–2), остался ли он на том же уровне (3–4) или его подбросило выше (5–6).

Дополнительные эффекты: если потратить удвоенное количества *пунктов силы*, то смерч охватит площадь, соответствующую *большому шаблону*.

Смятение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: гипнотические огни, кратковременные иллюзии, громкий шум

Вселение смуты в ряды врагов — мощное подспорье в сражении. Именно эту возможность и даёт *сила Смятения*. При успехе колдуна цель должна осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2, а при *подъёме* — со штрафом –4. Если *проверка Смекалки* провалена, то цель в *шоке*.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Сокрушение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: цветное сияние; руны; магические знаки; электрические разряды, бегущие по лезвию; шипы на лезвии

Эта *сила* применяется для накладывания чар на оружие. В случае дистанционного оружия *сила* воздействует на одну полную обойму: 20 снарядов, патронов, стрел, либо полный боезапас (ведущий может потребовать указать точное количество). При успешной активации *силы* урон оружия увеличивается на 2, а с *подъёмом* — на 4.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*.

Сон

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 1 мин. (1/мин.)

Аспекты: колыбельная; порошок или пыль, попавшая в глаза

Некоторым магам нравится сокрушать орды врагов и разрывать их на мелкие кусочки, но те, кто предпочитают действовать тихо или отличаются миролюбием, часто прибегают к этой *силе*.

Колдун выбирает эпицентр и устанавливает *средний шаблон*, затем осуществляет *проверку сверхъестественного навыка*. Все живые существа (не нежить и не механизмы) в зоне действия *силы* должны осуществить *проверку Характера* (со штрафом –2 при *подъёме* у колдуна). При провале жертва засыпает.

Громкий шум будит спящих, как если бы это был нормальный сон (*проверка Внимания*). Когда действие чар рассеивается, спящие просто просыпаются.

Стена

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 1/фрагмент

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 3 (1 фрагмент в раунд)

Аспекты: пламя, лёд, шипы, силовое поле, кости

При помощи этой *силы* персонаж создаёт прочную и неподвижную стену, которая ограждает его от атак или может послужить ловушкой для оппонента.

Из чего бы ни была сделана *Стена* (лёд, шипы, камень, чистая энергия), её *Стойкость* равна 10. Потратив 1 *пункт силы*, персонаж создаёт один фрагмент стены площадью в 1 *клетку*. В «реальности» её толщина — от нескольких сантиметров, если это булыжник или другой твёрдый материал, до полуметра, если она из костей, изо льда и т. п. Если вы используете игровое поле, начертите стену по линиям соприкосновения *клеток*. Точное расположение фрагментов стены определяет сам персонаж, но каждый фрагмент (кроме самого первого) должен быть соединён с другим фрагментом.

Когда чары рассеются, или один из фрагментов оказывается разрушен, стена обращается в пыль или исчезает. Никаких следов не остаётся.

Каждый фрагмент стены можно разрушить, если нанесённый урон оказался выше её *Стойкости*. Стены материальны и могут быть сломаны, как любые другие неодушевлённые предметы. Считается, что *Защита Стены* равна 2 (дистанционные атаки осуществляются согласно правилам), но *подъёмы* при атаке не дают преимуществ, *взрывных бросков* нет. Противник может перелезть стену со штрафом –2 к *проверке Лазанья*, если она сделана из твёрдого материала. Огненная *Стена* наносит 2d4 урона любому, кто попытается пройти сквозь неё.

Стрела

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1 за *Стрелу*

Дистанция: 12/24/48

Длительность: мгновенно

Аспекты: огненные, ледяные, светящиеся, разноцветные стрелы; стрелы, сотканные из тьмы; насекомые

Стрела — стандартная атакующая *сила* магов, но она также может представлять собой выстрел из бластера, разряд энергии, благословенный луч очищающего света и т.д. Урон от *Стрелы* равен 2d6.

Дополнительные стрелы: персонаж может сотворить до 3-х *Стрел*, потратив соответствующие количество *пунктов силы*. *Стрелы* можно распределять среди нескольких целей по выбору персонажа. *Проверка* такая же, как при автоматической стрельбе, но без штрафа: персонаж осуществляет *проверку сверхъестественного навыка* за каждую *стрелу* и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если персонаж является *дикой картой*, он также бросает *дикий кубик*.

Дополнительный урон: персонаж может сотворить одну *Стрелу* с уроном 3d6 за 2 *пункта силы*, но в таком случае он теряет возможность сотворить несколько стрел.

Телекинез

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 5

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: пасс рукой, магический жезл, пристальный взгляд

Телекинез — способность переместить один объект или существо (включая себя) при помощи своей воли. Вес, который персонаж может поднять, измеряется в килограммах и равен *Характер* x 5 при успехе и *Характер* x 25 при *подъёме*.

Перемещение живых существ: живые существа могут сопротивляться. Жертва осуществляет *встречную проверка Характера*. Если результат *проверки Характера* жертвы выше, чем результат *проверки сверхъестественного навыка* колдуна, жертва остаётся на своём месте. Если жертва проигрывает, её поднимают в воздух, и у неё уже нет шанса высвободиться.

Жертва может ухватиться за что-нибудь, чтобы её не смогли поднять. В таком случае она осуществляет *встречную проверку физической Силы* против *сверхъестественного навыка* колдуна. Если побеждает жертва, значит, ей удалось удержаться, и *сила* на неё никак не повлияла в этом раунде.

Применять оружие: с помощью *Телекинеза* можно управлять оружием. При этом *вместо Драки* используется *сверхъестественный навык* персонажа, а урон высчитывается исходя из *Характера* персонажа, а не *физической Силы*. Меч, наносящий *Сила*+d6 урона, например, при использовании телекинеза будет наносить *Характер*+d6 урона. В остальном оружие используется согласно правилам, в том числе, *подъём* наносит дополнительный урон.

Швырять врагов: Особо жестокие персонажи пользуются *Телекинезом*, чтобы опрокидывать врагов и швырять их об стены. При помощи телекинеза персонаж может переместить врага в любом направлении на расстояние в *клетках* в раунд, соответствующее его *Смекалке*. Оппонент, упавший на землю получает урон согласно правилам по падению.

Жертва, которая столкнулась со стеной или иным твёрдым препятствием, получает количество урона, равное *Характеру* колдуна+d6. Если персонаж с *Характером* d12 впечатал орка в стену, орк получит d12+d6 урона.

Телепортация

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 3+

Дистанция: особая

Длительность: мгновенно

Аспекты: облако дыма, искажение и исчезновение, превращение в стрелу или молнию

Эта *сила* позволяет персонажу исчезнуть и сразу же появиться на расстоянии до 10 *клеток* за каждые 3 потраченных п*ункта силы*, или 15 при *подъёме*. *Телепортация* считается перемещением, а не *действием*. Ближайшие противники не получают *свободной атаки* по персонажу, который выходит из *ближнего боя* при помощи *Телепортации*. Если персонаж хочет переместиться в место вне зоны его видимости, он должен осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2. Если персонаж собирается телепортироваться в незнакомое место, которого он никогда прежде не видел, штраф составит –4.

Провал означает, что персонаж столкнулся с препятствием. Он возвращается на исходную позицию в состоянии *шока*. Если при *проверке* на игральной кости, соответствующей его *сверхъестественному навыку*, выпадет 1 (вне зависимости от результата на *диком* кубике), проблема становится серьёзнее. Персонаж оказывается не только в *шоке*, но получает 2d6 урона.

При телепортации персонаж не может проникнуть внутрь объекта без соразмерных персонажу полостей (сплошная скала, например). *Сила* тут же возвращает персонажа туда, откуда он пытался уйти, со всеми описанными выше последствиями.

Перемещаться с другими: персонаж может перемещаться вместе с другими живыми существами, но каждый дополнительный «пассажир» стоит колдуну уровня *усталости*. Персонаж может прихватить с собой больше чем двоих «пассажиров», но после этого он мгновенно переходит в состояние *при смерти*. Каждый уровень *усталости* снимается часом отдыха.

Увеличение/уменьшение

Ранг: *Закалённый*

Пункты силы: 2+

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: жесты, зелья, слова силы

При помощи этой *силы* можно увеличить цель, которая получает +1 *размер* за каждые 2 потраченных *пункта силы*. Каждое увеличение *размера* повышает *Стойкость на 1*, а также *физическую Силу* на *ступень*.

Чары можно накладывать несколько раз на ту же цель, но каждое применение надо отслеживать отдельно.

Уменьшение сокращает *размеры* цели на 1 за каждые 2 *пункта силы* до минимума –2 (примерный размер крысы). Каждое сокращение *размера* уменьшает *Силу* жертвы на *ступень* (до минимума d4) и его *Стойкость* на 1 (до минимума 2).

Существа *размером* от +4 до +7 считаются *крупными* и занимают на игровом поле площадь 2x2 *клетки;* от +8 до +10 считаются *огромными* и занимают площадь 3x3 *клетки.* Если существо обладает *размером* +11 или больше, оно считается *гигантской* и занимает площадь 4x4 *клетки.* Существо с *размером* –2 считается *мелким*.

Для противостояния превращению существо может сделать *встречную проверку Характера* против *сверхъестественного навыка* колдуна.

Увидеть/Скрыть сверхъестественное

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: поле зрения

Длительность: 3 (1/раунд) или 1 час (1/час)

Аспекты: пассы руками, шёпот

Эта *сила* позволяет персонажу почувствовать близость сверхъестественного существа, увидеть магический предмет или обнаружить эффект какой-нибудь *силы* в поле зрения, будь то невидимые враги, чары на существах и предметах, устройства безумной науки и так далее.

При помощи этой *силы* можно также скрыть один магический предмет, эффект или сверхъестественное существо. Количество необходимых *пунктов силы* такое же, но длительность гораздо больше - 1 час за 1 *пункт силы*. Если кто-то захочет увидеть скрытое (при помощи этой же *силы*), он будет вынужден осуществить *встречную проверку сверхъестественного навыка* (*встречная проверка* осуществляется каждый раз после активации *силы Увидеть сверхъестественное*). Персонаж может предпринять только одну попытку увидеть сверхъестественное за одну активацию *силы*. Если он хочет повторить попытку, ему нужно активировать *силу* заново.

Ужас

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: мгновенно

Аспекты: жесты, наводящая ужас иллюзия, могильный холод

При помощи этой *силы* можно наслать на жертву смертельный ужас. Площадь воздействия *силы — большой шаблон*. Каждое существо, попавшее в область действия *силы*, должно осуществить *проверку страха* (при *подъёме* штраф –2). *Дикие карты* при провале осуществляют *проверку* по «Таблице страха». *Статисты* вместо этого впадают в панику.

Управление элементами

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: *Смекалка* x 2

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: пара простых жестов

Избравший эту *силу* может совершать простые трюки с четырьмя элементами: водой, воздухом, землёй и огнём.

Элементы варьируются в зависимости от игрового мира. Возможные эффекты определяет ведущий (при помощи управления элементами невозможно копировать воздействие других *сил*). Некоторые примеры работы с элементами приведены ниже.

Воздух: колдун может создавать малые потоки воздуха, чтобы задуть свечу, раздуть пламя, задрать юбку или освежиться при изнуряющей жаре (+1 к одной *проверке усталости*, вызванной жарой).

Земля: при помощи простого жеста колдун может заставить мягкую землю разверзнуться и образовать яму площадью полметра на полметра (или отверстие площадью в четверть метра на четверть метра в камне), или швырнуть в глаза песок, что с некоторой вероятностью ослепит оппонента (+1 к *проверке уловки*).

Огонь: щелчком пальцев можно создавать небольшой огонёк (как на горящей спичке). При наличии огня, можно ускорить его распространение (+1 к *проверке на возгорание*), заставить его вспыхнуть (что послужит полезным элементом *уловки*) или в течение нескольких раундов поджечь предмет (с такой же эффективностью, как если бы его поджигали спичкой).

Вода: колдун может сотворить примерно поллитра воды в пределах видимости (но не внутри предмета или человека). Он также может очистить 4 литра воды, если она отравлена или просто солёная. Если кто-то всё-таки принял яд, то в течение минуты после принятия яда он может быть спасён от нежелательных эффектов при помощи этой *силы*.

Усилить/Ослабить параметр

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: *Смекалка*

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: физические изменения, сияющая аура, зелья

Эта *сила* позволяет повысить значение любого *Параметра* цели на одну *ступень* при успехе и на две при *подъёме*. *Параметр* может превысить d12, и каждое превышение даёт +1 к результату *проверки*. Например, при *параметре* d12 *подъём* обеспечивает d12+2 до тех пор, пока *сила* действует.

При помощи этой же *силы* можно понизить *параметр* оппонента. Это *встречная проверка Характера* жертвы против *сверхъестественного навыка* колдуна. При успехе атакующего понижается любой *параметр* (на выбор атакующего) на одну *ступень*, при *подъёме* — на две. *Параметр* не может упасть ниже d4. Результаты применения *силы* накапливаются, но необходимо отслеживать, когда оканчивается воздействие каждого заклинания.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 целей, потратив соответствующее количество *пунктов силы*. Тип воздействия и *параметр* одинаковы для всех.

Ускорение

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 1

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: размытые движения, изменчивые контуры, акробатика

Воин, которому нужно моментально добраться до врага, обычно использует эту *силу*. Она также популярна у персонажей, которые спешат убежать от Того, Чего Лучше Не Видеть.

Ускорение позволяет цели двигаться быстрее обычного. При успехе базовый *Шаг* удваивается. При *подъёме бег* становится *свободным действием*, и персонаж можно игнорировать обычный штраф за *бег* –2.

Чтение мыслей

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 3

Дистанция: Смекалка

Длительность: 1

Аспекты: псионическое вторжение, прозревание духа

Эта *сила* позволяет персонажу читать чужие мысли. Чтобы её активировать, необходимо осуществить *встречную проверку сверхъестественного навыка* колдуна против *Смекалки* жертвы. При успехе колдун может получить один правдивый ответ от жертвы. Жертва понимает, что в её сознание вторглись, если *проверка навыка* колдуна не была осуществлена с *подъёмом*. Ведущий может накладывать модификаторы на *проверки* в зависимости от психического состояния жертвы и её ментальных *изъянов*.

Щит

Ранг: *Новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: касание

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: мистический щит; порыв ветра; призрачный слуга, отклоняющий стрелы

Эта *сила* действует очень по-разному. При помощи этой *силы* можно как непосредственно отражать атаки, так и сделать цель атак размытой. Главное, что *сила* защищает от атак.

При успехе *проверки Стрельбы*, *Драки* и других атак против колдуна осуществляются со штрафом –2. *Подъём* при *проверке сверхъестественного навыка* колдуна увеличивает штраф до –4. Эта *сила* действует как *броня* при *атаках по площади*.

Аспекты

Красота и разнообразие *сил* отражены в их *аспектах*. Пара простейших манипуляций, и *сила Стрела* превращается в стрелы льда, лучи слепящего света или рои жалящих пчёл.

Сами *силы* описаны просто и лаконично для удобства применения и запоминания. Таким образом, ведущий легко запомнит, какой эффект даёт та или иная сила, а игроки — выучат правила по *силам*, которые распространяются на многие игровые миры.

Хоть *силы* работают одинаково в разных игровых мирах, это вовсе не значит, что их проявления и названия должны быть идентичными. Даже эффекты могут слегка различаться. И это различие достигается при помощи *аспектов*.

Как правило, *аспекты* нужны для того, чтобы добавить *силам* колорита. Но иногда они дают дополнительные эффекты. Допустим, при использовании луча нестерпимого жара должен быть некий шанс поджечь легко воспламеняющийся предмет, а при использовании электрической стрелы жертвы в цельнометаллической броне получат чуть больше урона.

Ниже приведены примеры эффектов, которые игроки и ведущий могут использовать в качестве *аспектов*.

Звук

Звук обычно является *аспектом сил*, связанных с музыкой и акустикой. *Силы*, в основе которых лежит звук, не работают в вакууме.

- **Глухота:** *подъём* или введение в состояние *шока* (и, тем более, *ранение*) налагают на все связанные со слухом *проверки Внимания* жертвы штраф –2 до тех пор, пока *сила* действует или пока жертва не выйдет из *шока*.
- **Поглощение:** благотворные *силы* поглощают звуки, увеличивая значение *Маскировки* персонажа на одну *ступень*, но если он хочет, чтобы его услышали, ему придётся кричать, из-за чего разговор становится обычным *действием*, а не *свободным*.
- **Шум в воде:** звук быстрее распространяется в воде, чем в воздухе. Атака под водой добавляет +2 к урону, зато на воздухе на урон налагается штраф –2.

Кислота

Кислота, как правило, применяется для атаки. Но можно использовать её и как защиту от атаки касанием (*Доспех* с таким *аспектом* разъедает всё, что к нему прикасается).

- **Коррозия:** если жертва соприкоснулась с кислотой, она должна осуществить *проверку Выносливости*, при провале она получает уровень *усталости* (эквивалент — «Синяки и шишки»). Если это атака окончилась для оппонента *шоком* или чем-то более серьёзным, бросьте d6. При 6 любой материал, соприкоснувшийся с кислотой, растворяется (доспех вместо этого теряет пункт *брони*).
- **Ожог:** если *сила* наносит фиксированный урон, можно уменьшить тип игральной кости на одну *ступень* при *проверке* урона, зато во время следующего *действия* колдуна наносится дополнительный урон (нужно бросить на одну игральную кость меньше, чем при атаке в предыдущем раунде), если жертва не сумеет нейтрализовать кислоту, потратив *действие* на то, чтобы её смыть или сорвать с себя пропитанную ею вещь. Например, кислотная стрела, которая расходует 2 *пункта силы*, наносит 3d4 урона непосредственно при попадании, а также 2d4 в начале следующего действие колдуна (если только кислоту не смоют водой).

Некромантия

Аспекты некромантии могут выражаться как в негативной энергии, которая противопоставляется энергии жизни, так и в таких символах смерти, как кости и черепа.

- **Ужас**: предполагается, что вся нежить обладает устойчивостью к этой *силе*, а все живые существа должны осуществить *проверку страха* при столкновении с ней.
- **Ложная нежить:** при *подъёме* нежить атакует персонажа со штрафом –1, поскольку принимает его за своего.
- **Осколки:** при дистанционной атаке происходит взрыв, и осколки костей разлетаются с эффектом шрапнели, нанося +1 урона бездоспешным целям и –1 урона одоспешенным.

Огонь/Жар

Огонь — едва ли не самый любимый всеми атрибут атакующих *сил*. У жара схожие, но чуть менее пожароопасные эффекты.

- **Аура:** благотворные *силы* наделяют персонажа аурой огня или жара. А при *подъёме* вместо обычного эффекта аура вспыхивает и наносит урон 2d4 тем, кто пытается прикоснуться к персонажу.
- **Бронебойность:** огонь и жар проникают сквозь щели в броне. *Сила*, наносящая урон, получает ББ 2, но при этом расходуется на один *пункт силы* больше.
- **Воспламенение:** если *сила* связана с огнём, то бросьте d6, чтобы узнать, воспламенились ли какие-нибудь объекты (смотрите страницу 92). В случае с жаром, если на d6 выпадает 6, то любые жидкости в зоне действия *силы* начинают испаряться (вода, зелья и т.п.), а при *подъёме* они начинают испаряться если выпадает 4–6.
- **Усталость:** жар как *аспект* атакующих *сил* вынуждает жертв осуществить *проверку Выносливости* и при провале получить *уровень усталости*.

Свет

Свет, как правило, ассоциируется с силами добра, солнцем и святостью.

- **Луч:** световые атаки вроде лазерных лучей могут пробивать *броню*. Тип игральной кости уменьшается на одну *ступень* при *проверке* урона, но зато ББ становится равной 4.
- **Сияние:** цель, на которую было произведено воздействие с *подъёмом*, распространяет свет в пределах *малого шаблона* с центром на цели. С одной стороны, это неплохой метод освещения, а, с другой, это делает объект удобной мишенью. *Сила*, которая действует мгновенно, позволяет персонажу *наготове* или с джокером атаковать освещённую цель без штрафов за темноту. Если персонаж хочет воспользоваться этим преимуществом, он должен действовать сразу же после колдуна.
- **Солнечный свет:** в игровых мирах, где встречаются вампиры и другие подобные создания, свет соответствует солнечному.
- **Усиление:** этот *аспект* имеет непосредственное отношение к *силе* света. Уменьшите площадь воздействия *силы* до *среднего шаблона*, но зато продлите время её действия до одного часа или увеличьте дистанцию воздействия до удвоенного значения *Смекалки* (*сила* действует, в том числе, на все живые объекты. Если кто-то хочет избежать воздействия *силы*, он должен успешно осуществить *встречную проверку Ловкости*). Чтобы получить оба этих свойства одновременно, уменьшите площадь воздействия *силы* до *малого шаблона*.

Темнота

Довольно часто темноту связывают с другими *аспектами*: холодом и некромантией.

- **Затемнение:** при сопротивлении *силе* жертвы получают штраф, равный текущему штрафу за темноту. Однако колдун получает штраф –2 при нормальном освещении, а *сила* света вовсе рассеивает эту магию.
- **Завеса:** цель моментально скрывается за завесой теней. Если *сила* используется во вред, то на любые *проверки параметров* жертвы, связанные со зрением, налагается штраф –1 до следующего действия колдуна или до окончания действия *силы*, если колдун её поддерживает. Благотворное воздействие *силы* скрывает персонажа в тени, налагая на дистанционные атаки против него штраф –1.
- **Скрытность:** если при использовании благотворных *сил* добавить дополнительный *пункт силы*, то тьма окутает персонажа, увеличивая его *навык Маскировки* на одну *ступень* или даже на две при *подъёме*.

Холод/Лёд

Холод и лёд замораживают, что может быть как полезно, так и опасно.

- **Доспех:** благотворные *силы* дают преимущество +2 при противостоянии холоду, льду, огню и жаре, но огонь и жара развоплощают этот доспех.
- **Замедление:** *подъём* при *проверке* вредоносной *силы* (например, оглушение) приводит к тому, что местность для оппонента считается труднопроходимой, поскольку налипший на подошвы лёд мешает ему идти.
- **Прогулка:** успех при *проверке силы*, дающей защитные свойства (например, *Доспех*), также означает, что лёд не считается труднопроходимой местностью, поскольку лёд на подошвах приобретает форму шипов или коньков.
- **Усталость:** вредоносные *силы* вынуждают оппонента осуществить *проверку Выносливости* (со штрафом –2 при *подъёме* у колдуна). При провале оппонент замерзает и получает уровень *усталости*. Дистанция действия *силы* уменьшается вдвое (если эта *сила* не может применяться дистанционно, то расходуется в два раза больше *пунктов силы*).

Электричество

Электричество оказывает сильное воздействие на нервную и мышечную системы.

- **Бронебойность:** электричество поражает с ББ2 врага в доспехе, если колдун расходует дополнительный *пункт силы*.
- **Встряска:** благотворные *силы* при *подъёме* позволяют привести персонажа в чувства посредством лёгкого электрического разряда. После воздействия *силы* персонаж может предпринять попытку выйти из *шока* в качестве *свободного действия*.
- **Проводник:** при использовании *силы*, наносящей урон, можно уменьшить тип игральной кости на одну *ступень* при *проверке* урона, зато добавить дополнительную игральную кость при *проверке* урона в следующих ситуациях: на оппоненте больше 5 килограммов металла, проводящего электричество; при нём ёмкость с водой, или он как-то иначе соприкасается с проводниками электричества. Например, электрический взрыв наносит 3d4 урона в пределах *большого шаблона*. Но если жертвы находятся в воде, то они получают 4d4 урона.
- **Спазм:** вредоносные *силы* при *подъёме* вызывают мышечный спазм. Жертва должна осуществить *проверку Выносливости* со штрафом –2, при провале её *Защита* снижается на 2 до начала её следующего *действия*.
- **Энергетик:** благотворная *сила* ускоряет персонажа, но при этом требует на один *пункт силы* больше. При успехе персонаж получает +2 к *Шагу*, а при *подъёме* — его *Ловкость* повышается на одну *ступень* до конца действия *силы*.

Примечание — магическая сила названий

Что отличает силы в разных игровых мирах, так это их названия. Особенно, если речь идёт о заклинаниях и чудесах. «Смертоносная стрела Никодемуса» звучит куда более устрашающе, чем просто «стрела».

Лаконичное и простое описание сил в «Дневнике авантюриста» избавит вас от необходимости каждый раз заглядывать в книгу, когда вы увидите очередное незнакомое название в списке заклинаний одного из персонажей игроков. Рекомендуем поддержать игроков в их стремлении давать звучные и красивые названия своим заклинаниям.

Если персонажи во время игры в жанре современного фильма ужасов обнаруживается свиток с названием «Доспех», это может вызвать некоторое недоумение у игроков, поскольку такое название свитка гораздо более уместно в жанре фэнтези. Но если назвать свиток «Благословение, что обретают лишь самые верные» и объяснить, что заклинание даёт эффект «такой же, как у Доспеха», игроки поймут, о чём речь, а чрезвычайно гибкая и функциональная система сил заиграет новыми красками.

Глава шестая: Ведение игры

Герои собираются отправится на поиски эпических приключений. Им противостоят ужасающие твари и коварные соперники. Кажется, сама судьба против них. Но герои должны раскрыть страшнейшие тайны, отыскать чудесные артефакты и спасти невинных.

Вы как ведущий должны собрать все эти фантастические элементы и заставить историю ожить. Вам нужно придумать такое приключение, которое превзошло бы ожидания самых искушённых игроков, наделённых богатейшим воображением, а также выстроить сцену, на которой развернётся история великого триумфа или трагичного поражения.

Вести игру — очень интересное и увлекательное занятие. Что может быть чудеснее, чем создать целый мир и предоставить его своим близким друзьям для захватывающих приключений. Это может стать одним из самых приятных и желанных развлечений, какие только бывают, а «Дневник авантюриста» предоставит все инструменты для того, чтобы обогатить историю острыми моментами и задорными шутками.

Вы прочитали правила и, наверное, теперь у вас множество идей на тему грядущей кампании. Чуть больше, чем вы предполагали.

Но прежде, чем вы попытаетесь претворить их в жизнь, давайте немного поговорим об искусстве ведения игры, сотворения миров и построения сюжетов.

Читая правила

Вам необходимо знать, как осуществляются *проверки параметров*, как используется *дикий кубик*, как определяется результат атаки и как обращаться с *ранениями*. Обо всём остальном, начиная с манёвров в бою и заканчивая интерлюдиями, можно забыть, пока оно не понадобится.

Отличнейший способ запомнить нужное — провести одно пробное сражение. Поставьте трёх орков против *дикой карты*. Ваша главная цель в том, чтобы понять, как бросать кости, добавлять модификаторы к результатам, что такое *взрывной бросок*, как определяется результат, как получаются *ранения* и как осуществляется *проверка на прочность*, если персонажа ранили. Если вы с этим справитесь, то вы вполне способны вести игру.

Ваша игра

Может показаться, что первый шаг к воплощению новой кампании — поиск группы игроков. Это безусловно важный шаг, но это уже второй шаг. Ваш первый шаг — поймать ощущение. Если вы сами увлечётесь вашим приключением, то и игроки разделят ваше увлечение.

Для начала определитесь с игровым миром. Затем подумайте, каких персонажей могут сыграть ваши друзья. Как должно быть выстроено типичное для этого игрового мира приключение. Сделайте несколько заметок о том, чем именно ваша игра отличается от других, кто является злодеем, есть ли в мире магия и сверхъестественное, набросайте основную сюжетную линию. При помощи этих элементов вы сможете снабдить друзей достаточным объёмом информации, чтобы они заинтересовались вашей игрой.

Игровые сессии

У вас имеется чудесная идея для кампании и достаточный объём информации, чтобы растолковать её друзьям. Настало время набирать игроков. Вам нужно выяснить, кто хочет играть и когда им это удобно.

В первую очередь, узнавайте у игроков, когда они смогут собраться. Постарайтесь выбрать конкретный день недели для проведения игр. Если вы положитесь в этом вопросе на удачу и плавающее расписание, скорее всего, игра обречена на провал.

Как правило, у людей много дел. Они ходят на курсы, работают, занимаются своими детьми — в общем живут своей жизнью. Если вы займёте конкретный вечер на неделе, вашим друзьям будет гораздо легче учесть его в своём расписании. И вы, точно зная время проведение игры, сможете спокойно подготовиться.

Лучше не назначайте игру на конец недели. Вечер пятницы и суббота подходят, только если вы ещё учитесь, или у вас нет семьи, но не вполне удобны для тех, кто хочет провести выходные с семьёй. Если начнёте в 7 вечера, у ваших игроков как раз будет время выйти с работы, перекусить и часам к 8-ми погрузиться в игру.

В большинстве компаний игру лучше сворачивать где-нибудь к 11. К этому времени большая часть игроков уже устанет, а вы же не хотите, чтобы игра из приятного времяпрепровождения превратилась в напряжённую работу. Поговорите с игроками и выясните, что им подходит. Если вы сможете прийти к согласию и проводить игры в комфортном для всех участников режиме, то, с большой вероятностью, ваша игра будет набирать обороты.

Хитрые ведущие стремятся закончить каждую сессию какой-нибудь захватывающей сценой. Если игроки всю неделю обсуждают, что же делать дальше, — значит, вы хорошо справились со своей задачей.

Типажи

После того, как вы заинтересовали друзей, выдайте им первичную информацию и выясните, кого они хотят играть. На этом этапе необязательно создавать персонажей. Поскольку процесс создания персонажа очень прост, вы можете отложить его на начало первой игровой сессии. Но если игроки поделятся самыми любопытными фрагментами биографии персонажей и обрисуют желаемые типажи (воин, исследователь и т. д.), вы сможете более детально проработать вашу историю, учитывая пожелания игроков. Если все ваши игроки хотят быть воинами, вы сразу можете сделать вывод, что они желают побольше активных действий и суровых сражений. Это не значит, что нужно исключать другие элементы — ужасы, расследование, глубокое вживание и так далее. Просто вам периодически придётся устраивать для них большое впечатляющее сражение.

Как их объединить в команду

В любом приключении, в любой кампании первое и главное — решить, что объединило персонажей. Ниже приведены два наиболее распространённых пути.

Миссия

Самый распространённый способ сплотить команду — ввести нанимателя, который даст искателям приключений какое-нибудь задание и посулит вознаграждение. Персонажи также могут откликнуться на объявление о найме, принять заказ от таинственной личности в задымлённой таверне, получить задание от знакомых. Как бы там ни было, сама судьба сводит персонажей, и теперь им придётся научиться работать в команде.

С этим подходом есть одна проблема. Допустим, у вас игра в стиле фэнтези, а миссия — доставить послание в далёкий город. Но один из персонажей — охотник на ведьм. Его персонаж очень хочет поохотиться, но вам нужно, чтобы он (вместе с другими) сейчас побыл курьером, потому что это отправная точка вашей кампании.

К счастью, всё поправимо. Вместо того, чтобы спорить с игроком о мотивациях персонажа, попросите самого игрока назвать их. Честно скажите ему, что это задание должно быть выполнено, чтобы всё завертелось.

Может быть, охотник просто отдыхает между делами. Или работает под прикрытием, чтобы напасть на след злой колдуньи. Или ему нужны деньги, чтобы прикупить оружия для своей опасной работы. Или наниматель — старый друг персонажа, а, может, и старый враг.

Этот подход не просто приведёт игру в движение. Он может дать начало совершенно новой и любопытной сюжетной линии!

Прежнее знакомство

Персонажи могут быть знакомы друг с другом к началу кампании. Такой подход позволяет избежать неловкого момента знакомства и бывает уместен для игр определённого жанра. Например, в кампании по Второй Потусторонней Войне персонажи игроков могут быть солдатами, которым довелось служить вместе, и они насмотрелись на слабости и недостатки друг друга. Этот путь хорош для коротких встреч на конвентах, когда на всю игру отводится пара часов.

Недостаток этого пути заключается в том, что игроки, которые вкладывают в прописывание персонажей слишком много сил и времени, могут почувствовать себя обманутыми. Они придумывают интересные истории, и их полёт фантазии и энтузиазм по отношению к игре следует поддерживать.

Если вы не найдёте такому персонажу достойное место в игровом мире и не вплетёте его историю в грядущие события, о работе игрока, скорее всего, так никто не узнает.

Зачастую основной сюжет вашей кампании не базируется на личных историях персонажей, а сами персонажи редко «просто говорят друг с другом» как реальные люди (впрочем, обратите внимание на правила по интерлюдиям на стр. 87!)

Остаться вместе

После первого приключения игроки могут задуматься над причинами, которые побуждают их персонажей оставаться вместе. Если у них общий наниматель или для игрового мира естественно наличие такой группы персонажей (группа наёмников, команда искателей приключений, отряд солдат и т.д.), то вопросы, как правило, отпадают сами собой.

Гораздо сложнее замотивировать персонажей остаться вместе, если цель кампании не вполне ясна, или если некоторые персонажи не поладили друг с другом. Решение этой проблемы зависит от стиля игры. Если сюжетная линия ярко выражена и цель очевидна, персонажи могут объединиться против большего зла, даже если они не являются лучшими друзьями.

Если цель кампании чуть менее очевидна, лучше не заставлять персонажей оставаться вместе. Допустим, вы ведёте игру по современности и намереваетесь выдержать стилистику фильмов ужаса. Герои провели выходные в зловещем особняке. С ними случились страшные вещи, но некоторые из них выжили и сумели выбраться из этого проклятого места. Вряд ли они сразу же после той самой полной ужаса встречи с неизведанным начнут планомерно охотиться на вампиров и зомби.

Скорее всего, они разойдутся по домам и попытаются вернуться к нормальной жизни, забыв об этом, как о кошмарном сне. Пусть так пройдёт пара недель игрового времени. Затем втяните одного из персонажей в другую жуткую историю. Однако на сей раз персонаж знаком с несколькими людьми, которые не станут над ним смеяться и не сдадут его в сумасшедший дом, когда он расскажет о случившемся. Поэтому он сам звонит другим персонажам игроков и просит их о помощи.

Трения

Что же делать, если в команде остаются разногласия? Всё зависит от того, спорят ли персонажи или игроки.

Мы не будем советовать вам, что делать, если ваши друзья конфликтуют. Вы их знаете лучше и сами сможете решить, нет ли среди них человека, который просто не вписывается в эту кампанию.

Однако помните, что друзья важнее игр — даже наших. Если вам с друзьями не удаётся договориться, лучше займитесь чем-то другим, пока страсти не улягутся. К игре можно вернуться попозже в другом настроении.

Трения между персонажами далеко не всегда являются злом — до какой-то степени их можно даже поддержать. В любой компании временами спорят и ссорятся, особенно если это компания неординарных героев. Перебранки от лица персонажей весьма разнообразят игру и придают ей особый колорит.

Скрытое противостояние между героями оживляет кампанию, но иногда дело доходит до того, что игроки отзывают ведущего в сторонку или пишут ему записки, чтобы рассказать о действиях персонажей, которые бы они хотели скрыть от посторонних глаз.

Виды кампаний

В разных компаниях любят разные игры. Некоторым нужно побольше сражений. Другие вместо драки предпочитают быстро убегать и сильнее вживаются в роль. Многие смешивают все эти элементы. Если коротко, бывают три вида кампаний: «Hack and slash», «Игра на вживание» и «Исследования».

Hack and slash

Этот вид кампаний предполагает множество разнообразных сражений. Руководствуясь правилами «Дневника авантюриста», можно не только выставить пятерых персонажей против парочки орков и гигантского людоеда. Вы можете направить против них целую орду, а им в помощь дать пару крепких союзников. Самое главное, что желающие прорваться сквозь легионы сил тьмы всего лишь с двумя клинками в руках, смогут это сделать. Игроки, которые любят тактику, могут опираться на *лидерские черты* и брать в свои руки союзников и наёмников. Предпочитающие ловкость, могут выжать максимум из акробатических манёвров и описать все уловки до мельчайших подробностей.

Исследования

Исследование затерянных городов, поиски забытых кладов и следов давно погибших цивилизаций очень часто увлекают игроков. Загадочные тени прошлого таятся за каждым обломком осыпающихся от времени колонн, и несметные сокровища ждут храбреца, который осмелится отбить их у древних стражей.

Самой большой сложностью при работе с этим видом кампаний является тот факт, что ведущий должен учесть всё до мелочей. Ему нужно продумать все невероятные сюрпризы, всех ужасающих чудищ и все удивительные клады. К счастью, «Дневник авантюриста» поможет вам с лёгкостью описать любую тварь, волшебный предмет и какой угодно сюрприз, о котором только возможно помыслить.

Один важный момент. Игроки не узнают ничего о *параметрах* монстров, пока вы им не расскажете. Когда описываете таинственных созданий разных форм и размеров, не сходите с ума, силясь выдумать для них принципиально новые *особенности*.

Игра на вживание

Игра на вживание — наверное, самый сложный вид кампании, поскольку требует глубокого погружения. Зато с точки зрения правил такая игра достаточно проста. Скорее всего, игральные кости часто бросать не придётся, разве что для *проверки Убеждения*. Трудности начинаются, когда возникает необходимость управлять целой толпой *статистов* и взаимодействовать с персонажами игроков. Вам очень пригодится возможность создавать персонажей на лету. Просто набросайте пару заметок о наиболее важных *навыках* персонажа и идите дальше. Уделите больше внимания личным особенностях *статистов* и не беспокойтесь о *навыках*, которые они, скорее всего, никогда не применят.

Ещё одна вещь, на которую стоит обратить внимание, если важен именно ролевой элемент игры, — это заранее заготовленные события. Персонажам ведь нужно что-то обсуждать. Если большая часть вашего приключения связана с тем, что группа народу сидит в комнате, вы имеете все шансы уныло провести вечер. Если персонажи в этой комнате пытаюсь выяснить, кто из них убийца, игра уже явно оживает, и страсти накаляются. Если внезапно гаснет свет, и потом находят ещё одного убитого, взаимодействие между персонажами может достичь такого же напряжения, как во время захватывающего и опасного рейда по подземелью.

Ужасы

Почти каждая игра содержит в себе элемент этого жанра. Начинающие ведущие часто интересуются, как лучше ввести этот элемент в свою кампанию. Они представляют себе друзей, жмущихся друг к другу и дрожащих от страха, потому что жуткие демоны крадутся по следам их несчастных персонажей.

Увы, зачастую всё идёт не так. Такие моменты случаются, но, с большей вероятностью, ваша компания будет хрустеть печеньями и отпускать дурные шуточки весь вечер. Худшее, что можно сделать — попытаться это прекратить. Вспомните, они ведь хотят хорошо отдохнуть и пообщаться, давая волю своему воображению. Пусть наслаждаются обществом дуг друга. Не слишком давите на них всякими ужасами.

Но когда придёт время и начнёт происходить необъяснимое, слегка измените тембр голоса. Улыбнитесь, приглушите свет, включите какую-нибудь тревожную музыку — достаточно громко, чтобы игроки её расслышали, но не слишком, чтобы заглушать голоса. Если вы сумеете создать подходящую атмосферу, ваши игроки поймают нужное ощущение, и всё пойдёт своим чередом. А попробуете их заставить бояться — скорее всего, встретите сильное сопротивление.

Как бы там ни было, когда компания наконец столкнётся с ужасающим чудовищем, не ограничивайтесь лишь одним названием при его описании. «Огромный зеленокожий монстр с длинными когтистыми лапами, жёлтыми клыками, с которых капает слюна, и чёрными круглыми глазами» звучит более внушительно, чем просто «тролль».

Процесс игры

Одной из главнейших целей «Дневника авантюриста» является максимальное упрощение работы ведущего. Авторы системы и участники плейтестов концентрировались на самом игровом процессе. Далеко не все при подготовке к игре получают удовольствие от многочасовых расчётов характеристик какого-нибудь Карлоса Трактирщика.

Это означает, что готовясь к игре, вы можете сосредоточиться на интригах, шарадах и интересных персонажах. Вам не понадобятся сложные математические вычисления при создании персонажей или монстров, и вам не придётся прибегать к помощи компьютерных программ, чтобы подсчитать характеристики нескольких бандитов.

Во время игры вам не придётся постоянно обращаться к книге правил. Вам лишь нужно будет следить за *ранениями* нескольких *диких карт*, а все остальные злодеи либо ещё в игре, либо в *шоке*, либо вне игры. Вы сможете уделить больше внимания сочным описаниям вместо того, чтобы списывать «2 хита вон с той миниатюрки скелета, у которой слезает краска с меча».

Воспользуйтесь этими преимуществами, отдохните от арифметики и ведите игру так, как никогда раньше. Если у вас есть излишек времени, который вы хотите использовать для подготовки к игре, лучше потратьте его на создание полезных раздаточных материалов, продумывание характеров своих персонажей и проработку сюжетных линий, а не для подсчётов цифр и *параметров*.

Знакомство игроков с механикой

Заставить своих друзей попробовать новую систему, особенно если они уже привыкли к старой и ни о чём другом слышать не хотят, — достаточно нетривиальная задача для ведущего. Советуем скачать с нашего сайта правила Тест-драйва и раздать их друзьям. Таким образом, они быстро получат общее представление о «Дневнике авантюриста» и сразу же смогут включиться в игру. Вы можете взять одно из коротких приключений с заранее подготовленными персонажами и провести пробную сессию, после которой ваши друзья поймут, подходит ли им эта система. Мы надеемся, что система подойдёт. Тогда вы уже сможете более серьёзно подойти к процессу и начать кампанию по одному из прописанных игровых миров (например, «Мёртвые земли», «Неизбежное зло», «Вторая потусторонняя война») или по собственному игровому миру. Если вам понравилась система правил, но у вас есть свой любимый игровой мир, то подстройте их под него! (см. стр. 133)

Баланс

В некоторых играх «честность» стычек обеспечивается довольно строгими правилами. Каким бы суровым ни был бой, как правило, предполагается, что действующие разумно персонажи игроков да ещё и с толикой везения смогут одолеть врагов.

Наша система тоже подразумевает разумный баланс между силами оппонентов и группой персонажей игроков. Но не каждое столкновение оканчивается победой персонажей игроков. Иногда игрокам бывает интереснее оценить ситуацию и понять, что при помощи одной лишь грубой силы им не победить. Это вдохновляет игроков на обсуждение, планирование и нетривиальное решение непростых проблем.

Пусть ведущий не стесняется позволять оппозиции поиграть мускулами. Триумф над врагами должен доставаться в сложной борьбе, а не быть чем-то самим собой разумеющимся.

Боевой рейтинг

Если вы хорошо знакомы с «Дневником авантюриста», вы можете с лёгкостью прикинуть, сколько злодеев стоит выставлять против группы персонажей игроков. Ведущим, которые только знакомятся с механикой, может понадобиться небольшая подсказка. Приведённые ниже данные станут хорошей отправной точкой для вас, но не забывайте о других преимуществах, которыми могут обладать оппоненты (ловушки, мощные артефакты или удобное расположение на местности).

- Начните оценку с подсчёта *боевого рейтинга* каждого персонажа игрока. Это половина от максимального урона, наносимого персонажем при его стандартной атаке. У воина с *Силой* d8 и коротким мечом (*Сила*+d6 урона) *рейтинг* урона равен 7-ми (14/2). Колдун, который обычно использует *силу Стрела* с уроном 2d6, имеет *рейтинг* 6 (12/2).
- За каждую *боевую черту* и специальную особенность добавьте +1, а также добавьте +1 за каждую *ступень Стойкости* после 5-ти.
- Осуществите аналогичные расчёты для каждого союзника. Если персонаж не *дикая карта*, его *рейтинг* делится на два.
- Теперь сложите все *рейтинги* и получите *боевой рейтинг* группы.
- Осуществите аналогичные расчёты для злодеев (считая специальные боевые *особенности* за *боевые черты*).

Сравните силы обеих сторон. Если, например, *боевой рейтинг* группы равен 50-ти, у их оппозиции он должен быть чуть ниже при лёгкой стычке, примерно равен при столкновении средней сложности, немного выше в случае тяжёлой схватки.

Если рейтинг злодеев вдвое или более выше рейтинга героев, героям, скорее всего, придётся освоить искусство отступления.

Опыт

Как правило, игроков вознаграждают двумя *пунктами опыта* за встречу. Это позволяет игрокам совершенствовать своих персонажей после каждых двух-трёх игровых встреч.

По завершении важной сюжетной линии, развитие которой занимает 4-6 сессий, можно наградить игроков 3 пунктами опыта. Большее вознаграждение они могут получить, если их персонажи совершили что-то действительно великое. Придерживаясь награды в два *пункта* за сессию, вы обеспечите игрокам плавный темп развития их персонажей и избежите ситуации, когда они станут *Легендами* за пару месяцев игры.

Опытные персонажи на старте

В самом начале кампании персонажи игроков, как правило, обладают некоторыми талантами, но за их плечами не очень много опыта и приключений.

Однако в некоторых случаях персонажи на старте могут быть более опытными. Такой подход рекомендуется для игровых миров, в которых сложно выжить, или для коротких кампаний, рассчитанных на то, что персонажи быстро дойдут до кульминационной точки. Дисантно-диверсионный рейд времён Второй Мировой, захват логова лича, инфильтрация на базу величайших злодеев — всё это не для *Новичка*.

Возьмите для начала *ранг Закалённый* или, в крайнем случае, *Ветеран*. Когда вы станете свободно ориентироваться в игре для опытных персонажей, можете начинать с любого *ранга*.

Для соблюдения баланса игроки должны сначала создать персонажа с *рангом Новичок*, а потом уже учитывать *повышения* (по четыре за *ранг*). Таким образом будет отражено последовательное развитие *характеристик* и *навыков*, и игроки не смогут взять больше продвинутых *черт*, чем положено персонажу соответствующего *ранга*.

Такой подход также облегчает жизнь игрока, ведь довольно сложно распределять все *пункты*, которые должны накопиться к *рангу Закалённый*. А распределить *повышения*, начиная с *Новичка*, — очень просто.

Фишки

Количество опыта, которое могут получить персонажи в конце сессии, ограничено из соображений баланса. Мы рекомендуем выдавать два *пункты опыта* каждую сессию. *Фишками* же можно распоряжаться более вольно. Они позволят вам поощрять игроков за интересные, красивые и полные изобретательности действия их персонажей.

Вам следует выдавать *фишки*, когда персонаж поступает в высшей степени разумно, находит очень важную зацепку или как-то иначе существенно продвигается к своей цели. Если игрок ярко раскрывает характер персонажа, особенно когда речь идёт об *изъянах*, выдайте ему *фишку*. Например, персонаж с *изъяном Верный друг* рискует собой ради того, чтобы спасти товарища. За свой поступок он заслуживает *фишку*. Никому не станет хуже, если вы наградите своего друга за отлично сыгранную роль, уместно вплетённую в игру шутку или красиво выдержанную напряжённую драматическую сцену.

В среднем игрок получает одну-две *фишки* за игру. Но если он шикарно играет свою роль, то может получить и целых три.

Интерпретация проверок

В «Дневнике авантюриста» порой случаются дикие и непредсказуемые результаты бросков. И этим нужно пользоваться! Если герой собирается выпрыгнуть из горящего автомобиля и получает головокружительный результат при *проверке Ловкости*, опишите во всех красках, как он выпрыгивает из пылающего транспорта, группируется, кувыркается по земле и затем оказывается на ногах, идеально сохраняя равновесие. И точно так же не бойтесь подкинуть неприятностей при неудачном броске. Допустим, стремительно спускаясь на лыжах по склону горы, герой по правилам погонь пытается оторваться от бешеного йети, но при *проверке* получает две единицы! Опишите, как он влетел в большой сугроб и отчаянно пытается встать на ноги, увязая в глубоком снегу, а кровожадное чудовище уже готово на него наброситься!

Вашим игрокам понравятся сочные и красочные описания. Это позволит им почувствовать всю мощь и величие их персонажей, когда игральные кости будут с ними заодно, а также ощутить волнение и опасность, когда игральные кости их подведут.

Динамика сюжета

Хороший ведущий должен следить за динамикой игры. Порой у игроков возникает желание более детально раскрыть образы своих персонажей, неспешно взаимодействовать с игровым миром или пошутить от лица персонажей — в общем насладиться социальными аспектами игры. Но если это затягивается, персонажей стоит направить в русло сюжета.

Это особенно важно в кампаниях, в которых персонажам предоставляется свобода выбора пути и образа действий. Например, если они расследуют загадочное убийство и должны решить, куда им следует пойти в первую очередь и что сделать (такой стиль игры разительно отличается от рейда по подземельям, где выбор сводится к тому, идут ли персонажи вперёд или нет).

В общем, если большая часть группы или группа целиком наслаждается общением от лица персонажей, улыбается и хорошо проводит время — оставьте всё как есть. Пусть игроки сами выбирают темп. Если чувствуете, что кто-то заскучал, слегка подтолкните игру. Если вам кажется, что игроки совсем растерялись и не знают, куда двигаться дальше, попросите кого-нибудь из них вспомнить и перечислить все зацепки. Этого обычно бывает достаточно, чтобы у игроков появилась идея, куда их персонажам двигаться дальше. Также можно подкинуть немного сведений с помощью персонажа ведущего, который позвонит или даже нанесёт героям визит. Не бойтесь вводить ситуации, которые откроют перед персонажами новые пути разрешения проблем. На группу персонажей могут напасть плохие парни, которые, попав в плен после сражения, предоставят персонажам полезные сведения.

Динамика сражения

Порой динамика развития сюжета не так важна, как динамика сражения, которое должно получиться захватывающим и впечатляющим. Раздав *карты действия*, попросите игроков без промедлений рассказать, что их персонажи собираются предпринять. Если игроку надо подумать, оставьте его персонажа *наготове* и тут же переходите к другому (хотя можете немного подождать, если следующим ходит злодей).

Если чувствуете, что сцена просто обязана быть драматичной, а игрок недостаточно быстро заявляет действия, начните обратный отсчёт: «Что ты сделал? 5… 4… 3…!» Пусть игроки ощутят прилив адреналина и поймут, что их персонажи в серьёзной опасности, и от них требуются быстрые и решительные действия.

Примечание — обратный отсчёт

Обратный отсчёт — великолепный способ показать игрокам, что времени мало. Мы провели сотни игр и убедились в том, что если один игрок долго думает над своим ходом, то страдают все остальные. Это не значит, что нельзя давать игрокам спокойно вздохнуть (особенно, если они выстраивают серьёзный план действий, и им нужно учесть множество деталей). Но по возможности наращивайте темп. Заставьте их ощутить себя в пылу сражения. Пусть они понервничают. Пусть поймут, что они в отчаянном положении, и лучше бы следующий бросок игральных костей оказался удачным.

Но при этом не стесняйтесь сбавить обороты и дать игрокам время на составление плана и выстраивание стратегии, если в этом есть необходимость. Чувствуйте момент и регулируйте динамику, исходя из сюжета, окружающей обстановки и настроения игроков.

Статисты

Окружающий персонажей мир — основа любой хорошей игры, а персонажи ведущего играют в нём не последнюю роль. Мы расскажем, как вдохнуть жизнь в «группу поддержки» вашего игрового мира.

Как создать статиста

Итак запомните правило № 1 для ведущего, если речь идёт о *статистах*: «Не усложняйте себе жизнь»! Не прописывайте *статистов* по правилам создания персонажей игроков. Просто наделите их *навыками* и *характеристиками*, которые им необходимы, и продолжайте игру. Эта игра не должна вызывать у вас трудности ни при подготовке к ней, ни во время её проведения. Не тратьте уйму времени, подсчитывая *пункты навыков статистов*, ведь вместо этого вы можете более тщательно продумать дьявольские ловушки и необычные *особенности* монстров.

Личность

Личность персонажа ведущего гораздо важнее *характеристик*. Набросайте парочку заметок о том, какие именно *статисты* должны попасться игрокам на пути, чтобы примерно знать, как их играть. Некоторые ведущие для удобства связывают образы *статистов* с актёрами кино, персонажами телесериалов, книг или комиксов. Представив, что капитана городской стражи «играет» Сэм Эллиот, вы поймёте, как именно его обрисовать. Скорее всего, он грубоват, и у него глубокий грудной голос.

Подобные штрихи подчёркивают различия между персонажами и делают их запоминающимися для игроков. Таким образом капитан станет яркой личностью, которая встретится в последующих сценах, а не просто мелькнёт в одном эпизоде и почти что мгновенно сотрётся из памяти. Не все *статисты* заслуживают такой глубокой проработки, но только те, которые призваны добавить игре реализма, и будут встречаться на пути игроков вновь и вновь.

Союзники

Хотя пишут об этом редко, но многие игры предполагают, что ведущий сам контролирует своих персонажей, и когда с ними разговаривают, и когда они сражаются бок о бок с персонажами игроков. Чаще всего это означает, что перегруженный ведущий просто забывает о дополнительных персонажах во время боя или пытается их куда-нибудь убрать со сцены. И уже после сражения рассказывает, что с ними случилось.

Это происходит и с наёмниками, и с ручными животными, и с компаньонами, и с возлюбленными. Короче говоря, во многих играх союзники оказываются серьёзной головной болью для ведущего.

В «Дневнике авантюриста» подход к союзникам совершенно иной — мы перекладываем ответственность за союзников на плечи игроков. Ведущий, разумеется, играет союзников, когда с ними разговаривают, но управлять ими в бою он должен как можно реже.

Если вы позволяете персонажам игроков обзаводиться союзниками, то вы можете смело подключать к сражению всевозможных помощников злодеев. Представьте себе древнего лича в зловещей тронной зале. Неужели он там обретается один? Наверняка, он окружён свитой из омерзительных упырей. Подобные штрихи разнообразят сражение, и ваши игроки получат массу удовольствия, сталкивая своих союзников с этими упырями, пока сами герои бьются с личом и его более сильными приспешниками.

К этому просто надо привыкнуть. Если вы раньше долго вели игры с другой механикой, вам трудно будет выпустить из рук контроль над своими персонажами, но попытайтесь и посмотрите, как это работает. Если окажется, что в вашей компании такой подход не имеет смысла, то вы всегда можете вернуться к привычному способу управления союзниками.

Перебор

Делая игры по «Дневнику авантюриста», многие ведущие испытывают восторг от правил по союзникам. Это хорошо. Этого мы и добивались. Но иногда это приводит к тому, что образуется целая армия *статистов*, которая ходит за персонажами игроков, что, в свою очередь, требует соответствующего внушительного количества противников.

В принципе, в этом нет ничего страшного. Система выдержит такую нагрузку, но учтите, что бой с пятьюдесятью и более участниками займёт достаточно долгое время даже по нашей быстрой и брутальной системе. Чтобы избежать этого, следите за количеством союзников и напоминайте себе, что вам понадобится такая же толпа злодеев, если вы хотите, чтобы сражение стало серьёзным испытанием для героев.

Сотворение миров

Уже существует множество невероятных, тщательно прописанных игровых миров, которые были удостоены разнообразных наград. Мы надеемся, что вы с ними непременно познакомитесь. Но создавать собственные миры не менее интересно. Правила и игромеханика не будут представлять для вас проблемы, как только вы сыграете хотя бы раз. И, возможно, вам даже не придётся придумывать новые *черты* или *изъяны* (если вам самим не захочется, разумеется). Вы можете сосредоточиться на детальном описании мира и на том, что именно будут делать герои в этом мире, какие фантастические сокровища и жестокие враги их ожидают.

Название

Это не самая важная часть игры, но хорошее название может вам помочь обозначить тему игры. «Вечная ночь» (Evernight), например, — игра о мире вечного мрака. «Мёртвые земли» — игра в антураже Дикого Запада с элементами ужаса. Можете сами угадать, о чём игра «Ад на Земле».

Если вы сможете придумать ёмкое название для игры, всем сразу станет понятнее, что это за мир.

Типичные приключения

Пожалуй, ключевой элемент, на который вам следует обратить внимание при продумывании мира, — это типичное для данной игровой реальности приключение. Допустим, если это фэнтези, в котором практикуются приключения формата «очистить подземелье от нечисти», вы захотите, чтобы персонажи охотно спускались в многоуровневые подземелья, сражались с монстрами и искали сокровища. Если же у вас пропитанный духом анархии мир киберпанка, то героев ожидает взлом систем безопасности корпораций и сражения в киберпространстве.

Не все ваши приключения должны быть типичными для этого мира, но если игроки будут знать, чего ожидать, они быстрее разберутся в специфике игрового мира и его особенностях, и, что важнее, смогут вписать своих персонажей в игровую реальность. Если, например, ваши друзья знают, что им предстоит играть Техасских Рейнджеров, которые рыщут вдоль границ штата и выслеживают преступников, то им будет легче подобрать себе типаж.

Приключения со сценарием

Приключения со сценарием — это фактически интерактивные истории. Игроки, конечно, могут делать выбор по ходу игры, но основной сюжет развивается более или менее вне зависимости от их действий. Обычно по такому сценарию строится эпос, ведь очень трудно рассказать связную историю, если не знаешь последующие главы.

Тем не менее, если вы пользуетесь сценарием, попытайтесь сделать так, чтобы приключение не выглядело написанным заранее. Игроки не должны чувствовать себя наблюдателями, от действий которых ничто не зависит. Дайте героям больше свободы, когда они отдыхают от сражений, или наоборот натравите на них орды врагов, чтобы у игроков возникла иллюзия большего контроля над сюжетом, чем у них есть на самом деле. В мире «Вечной ночи», например, встречаются моменты, когда персонажи могут делать, что хотят. Однако, в конце концов, их неожиданно хватают злодеи, и начинается следующий эпизод сюжета.

Ситуационные приключения

Такие приключения вести гораздо проще, если вы умеете думать на ходу и не хотите долго готовиться. Вы обрисовываете игрокам некую ситуацию и предоставляете им возможность разбираться с ней, как они захотят. Допустим, страшный лич пробудился и собирает легионы нежити, чтобы уничтожить всё живое. Что сделают герои? Созовут ополчение? Сами проскользнут в проклятые владения и нанесут некроманту решающий удар?

Вам нужно будет продумать заранее несколько мест, *статистов* и, может быть, пару постановочных сцен. Вряд ли вы захотите на ходу импровизировать, описывая логово лича. Вам также можете продумать некоторое количество «случайных» происшествий, чтобы разнообразить историю.

Жанр

Описывая мир, подумайте над жанром приключений. Не стоит пытаться втиснуть мир в рамки узкого жанра. Допустим, хочется приключений, которые отсылают к старым добрым историям Роберта Говарда о Конане®. Можно назвать это «авантюрным жанром», но большинство решит, что речь идёт об Индиане Джонсе® или Тени®. Назовите это «фэнтези», и большинство подумает, что вы про Толкиена или Dungeons & Dragons®.

Как насчёт авантюрного фэнтези? Такое определение жанра подскажет вашим друзьям что, здесь не подразумевается толпы рыцарей в сияющих доспехах, которые стремятся освободить заточённую в башне принцессу. Скорее всего, речь пойдёт о ловкачах и хитрецах, которые обводят вокруг пальца могучих колдунов, а также о древних цивилизациях, таинственных руинах и суровых сражениях.

Очертив границы жанра, вы сразу же поймёте, что должны собой представлять злодеи, и каковы типичные для этого мира приключения.

Мир

Теперь давайте поговорим о сотворении мира. Начните с тех мест, которые героям знакомы лучше всего. Если их база находится в каком-то городе, опишите его парой параграфов. Это прекрасный сияющий город — оплот закона и порядка? Или это грязный городишко — средоточие греха и порока? Опишите также, что находится в ближайших окрестностях. Располагаются ли Хребты Ужаса всего в нескольких милях отсюда? Или же подобные места находятся относительно далеко от центров людской цивилизации?

Компьютерные программы могут оказаться полезными при моделировании миров. Преимуществом программы является лёгкость, с которой можно вносить изменения в структуру мироздания. Вдруг вы в итоге решите, что Хребты Ужаса располагаются слишком близко к базе героев. Или игроки сами захотят дополнить карту, завершив очередное исследование затерянного города или обнаружив новые земли.

Собственные миры

Создавая собственный оригинальный мир, начните с его ключевых элементов. Подумайте над тем, чем ваш мир отличается от других. Какой жанр для него ближе всего? Это фэнтези? Научная фантастика? Или это научное фэнтези? А есть ли в вашем мире изюминка (и лучше бы она была. Королевства меча и магии, населённые эльфами и гномами, уже всем привычны. Добавьте что-нибудь своё — ну хоть вторжение инопланетян, как мы сделали в «Вечной ночи»)?

Обрисовав основные элементы игрового мира, подумайте над типажами героев. Ведь герои являются самыми яркими индикаторами игровой реальности.

Далее подумайте, какие приключения характерны для этого игрового мира. Нет смысла описывать подводный мир Харибды, если 99% приключений «50-ти саженей» происходят над водой и на кораблях. Сосредоточьтесь на том, что действительно важно, и постепенно наполняйте мир деталями.

Последний шаг — введение новых *сил*, *черт*, *изъянов*. В большинстве случаев, можно ограничиться дюжиной новых *сил* и вдвое меньшим количеством *черт* и *изъянов*. Новички довольно часто придумывают огромное количество *сил*, *черт* и *изъянов*, а потом оказывается, что большая их часть уже перечислена в базовой книге «Дневника авантюриста». Мы не утверждаем, что вам не стоит вводить новые *силы*, *черты*, *изъяны*. Просто добавляйте их в тех случаях, когда это действительно осмысленно, например, чтобы подчеркнуть какой-нибудь уникальный элемент вашего игрового мира, который не охвачен базовыми правилами.

Адаптация игровых миров

Существуют сотни игровых миров, созданных разнообразными компаниями. Многие из них нам очень нравятся, но, тем не менее, мы предпочитаем свою игромеханику. На протяжении нескольких лет мы наблюдали, как разные люди адаптировали игровые миры под механику «Дневника авантюриста», и теперь можем поделиться некоторыми секретами.

Не изобретайте велосипед. В правила «Дневник авантюриста» вникают быстро, и сверяться с книгой в результате приходится не так уж часто. Однако многие при попытке адаптировать игровой мир пытаются учесть каждый элемент и составляют огромные списки *навыков* и *сил*. Из-за этого правила оказываются перегруженными, и система перестаёт соответствовать своему девизу: «Быстро! Весело! Брутально!»

Как при моделировании собственного мира, выделите главные особенности игровой реальности и попробуйте адаптировать их, пользуясь простыми инструментами. Не стоит дотошно переносить все элементы оригинальной механики игрового мира, потому что, с большой вероятностью, вы получите неуклюжую подсистему, которая утратит большинство преимуществ «Дневника авантюриста».

Зачастую хочется ввести множество новых *навыков*, *черт* и *сил*, характерных для выбранного мира. Это можно понять, но постарайтесь не переборщить.

Помните, чем больше *навыков*, тем обширнее список, из которого могут выбирать игроки. Это ослабляет персонажа в целом, потому что в его распоряжении по-прежнему остаётся 15 *пунктов*, которые он должен распределить между разными *навыками*. Список из 20 разных *навыков* применения огнестрельного оружия может показаться более реалистичным, но система «Дневника авантюриста» не рассчитана на такую детализацию, и это может стать серьёзной проблемой для игроков. Как правило, удобнее ввести одну новую *черту*, которая позволит использовать особое огнестрельное оружие, если подобная деталь действительно важна для данной игровой реальности (например, если речь идёт о военной кампании в мире высоких технологий).

Также не забывайте о том, что многие необходимые детали зачастую уже расписаны в базовых правилах. Вам нужна *черта* снайпера? Это *Меткий стрелок*. *Навык Механика*? Почему бы не взять *Ремонт*? Нужна *сила*, позволяющая разить врагов магической молнией? Почему бы не взять *Стрелу*?

Если вы всё-таки собрались добавить новый *навык*, постарайтесь, чтобы он охватил как можно более широкий спектр смежных умений. Не стоит отдельно прописывать *навыки*: *Танец*, *Ораторское искусство*, *Актёрское мастерство* и *Пение*, — если их можно объединить в один *навык Сценическое искусство*.

Адаптируя монстров и статистов, попробуйте найти уже прописанные в правилах аналоги. Это гораздо легче, чем переносить из оригинальной механики каждую *характеристику*, каждый *навык* и каждую единицу здоровья.

Примечание — речь для лифта

В Голливуде существует такой термин — «Речь для лифта». Суть в том, что вы молодой голодный сценарист, который хочет продать идею какому-нибудь большому человеку в киноиндустрии. Вы никак не можете к нему попасть на приём, но вот однажды сталкиваетесь с ним в лифте. У вас 30 секунд, чтобы рассказать ему о своей идее, объяснить, чем она прекрасна и почему достойна экранизации.

Речь для лифта подходит и для вашей кампании. Если вы тратите уйму времени на сбивчивые объяснения, о чём игра, ваши друзья могут не заинтересоваться. Все волнующие подробности и существенные детали можно будет потом уложить в предысторию, а также раскрыть непосредственно в игре, если они важны для персонажей.

Но для начала надо заинтересовать игроков. Чёткое и лаконичное описание поможет вашим друзьям мгновенно сориентироваться и решить, интересна ли им эта игра. И если игроки заинтересовались, они сами начнут расспрашивать вас о деталях.

Вот «Речь для лифта» о некоторых играх от Pinnacle:

Мёртвые земли: *мистический ужас в антураже Дикого Запада, где порой даже смерть не останавливает героя.*

50 саженей: *яркий фантастический мир погружается под воду из-за ведовского проклятья. Герои из того мира, а также из нашего собственного, бороздят моря и ищут способ остановить наводнение и победить ведьм.*

Необходимое зло: *когда погибли все супер-герои, единственной надеждой на спасение мира от жестоких инопланетян становятся супер-злодеи!*

Вторая потусторонняя война: *жестокость войны пробуждает тёмные силы. Солдаты, моряки и лётчики всех стран должны сразить врагов, и победить страшных тварей, порождённых мраком.*

Расы

Раса сверхразумных титанов более могущественна в терминах игры, чем люди. В этом нет ничего страшного, если титанов играют все, но если это не так, то ведущему нужно позаботиться о балансе.

Руководство по созданию новых рас для персонажей игроков вы найдёте на стр. 20, но если игровой мир кампании гораздо сложнее (или гораздо проще) для выживания, не бойтесь делать героев сильнее (или слабее).

Может быть, персонажи игроков — такие же гигантские твари, как и их враги. Или, может быть, герои — разумные крысы. И то, и другое весьма многообещающе и требует более высоких или низких начальных характеристик.

Новые черты и изъяны

Теперь поговорим о самом неординарном элементе игровых миров. У вас может возникнуть желание прописать новые *черты* и *изъяны* для своего игрового мира. Имейте в виду, что в большинстве случаев вы можете обойтись без них. Эта книга охватывает невообразимое количество типажей персонажей.

На что действительно лучше обратить внимание, так это на *профессиональные черты*. Они помогут вам ввести персонажей, характерных для вашего мира. Например, персонаж с *чертой Егерь* — в большинстве миров меча и магии будет «Рейнджером».

Если для вашего мира характерен какой-нибудь типаж, то новые *черты* — хороший способ привлечь к нему внимание игроков. Допустим, у вас мир далёкого будущего, подобный «Матрице», но с вампирами, и вы хотите ввести одну или несколько *черт* для охотников на вампиров. Можно начать с чего-нибудь полезного, но не слишком мощного. Назовём эту *черту* «Охотник». Герой видел вампиров и боролся с ними раньше, поэтому у него есть характерная особенность — он не осуществляет *проверку страха* при встрече с вампирами. Чтобы отразить факт того, что он сталкивался с вампирами раньше, вы выставляете требования для приобретения *черты*: *Новичок*, *Драка* d8+, *Характер* d8+.

Затем вы можете ввести *черту* «Охотник на вампиров». Эти парни умеют бить кровососов в самое их гнилое сердце, и штраф за прицельный удар снижается вдвое. А продвинутая версия этой *черты* может и вовсе отменять этот штраф.

Не стоит вводить *черты*, которые дают постоянные преимущества при использовании *боевых* и *сверхъестественных навыков*. Пусть персонажи получают такие преимущества при определённых условиях, но не стоит давать стрелкам +2 к *Стрельбе*, а рукопашным бойцам +2 к *Драке* при каждой *проверке*. Таким образом, вы нарушите баланс игры, особенно когда персонажи достигнут высокого *ранга*. Лучше давать постоянные преимущества к *проверкам* мирных *навыков*, но следите, чтобы они не прибавлялись к тем, которые уже указаны в книге, а то это опять же приведёт к дисбалансу.

Наконец, не думайте, что вам нужна уйма новых *черт* и *изъянов*. Что вам нужно, так это всего лишь несколько штрихов, которые придадут вашему миру уникальность и позволят подчеркнуть определённые типажи. Штудировать каждую выпущенную нами книгу, выуживать оттуда все *боевые черты* и втискивать их в ваш игровой мир — не самая удачная идея. Избыточное количество *черт* обернётся дополнительной и совершенно ненужной нагрузкой на игроков, которая уведёт игру в сторону от основной её цели — отдыха и получения удовольствия.

Примечание: Меньше да лучше

Мы видели сотни игровых миров, написанных как дилетантами, так и лицензиатами. Игровых миров, книги о которых мы никогда не будем публиковать, потому что они написаны по очень распространённому в последнее время принципу «всё в кучу». Такой подход подавляет и представляется нам не очень осмысленным. Неужели в вашей кампании в стиле 1920-х, которую вы писали, вдохновляясь «Зовом Ктулху», уместны боевые черты «Второй Потусторонней Войны»? А вы уверены, что ваша экспедиция на Марс не обойдётся без профессиональных черт из «50-ти саженей»?

Иногда меньше — значит лучше. Используйте базовую книгу, а также то, без чего нельзя обойтись. Если игроки захотят что-то дополнительное, пусть посоветуются с вами. А вы решите, может ли у них быть эта черта или нет.

Отбросьте лишнее!

Итак, вы разобрались с игромеханикой и основными элементами вашего мира. Самое время избавиться от всего лишнего. Так уж нужны вашему миру в стиле фэнтези гномы и эльфы? Или вы их взяли только потому, что они бывают в любом подобном мире со времён Хоббита®? Если их вообще убрать, вы что-нибудь потеряете? А можно ли ввести другую расу вместо них? Вам правда нужны эти пространные правила по работе с компьютерами в мире научной фантастики? Наверное, в «Звёздном Пути» (Star Trek®) они необходимы. А в «Звёздных войнах» (Star Wars®) — нет. Вероятно, в некоторых случаях вы можете ограничиться *Знанием (компьютеры)*.

И напоследок

Не забывайте наш девиз: «Быстро, весело, брутально!» Когда вы работаете над игровым миром, держите в голове этот девиз. Мы дали вам несколько полезных советов, которые применимы к большинству игровых миров, и которые были сформулированы с учётом дискуссий на формах и в электронных рассылках, начавшихся с того момента, как «Дневник авантюриста» был выпущен в марте 2003. Тем не менее, это ваша игра, и вы сами должны решить, что лучше для вас.

Мы поговорили о персонажах и их приключениях. Теперь настала пора уделить время монстрам, злодеям и плохим парням.

У персонажей ведущего и монстров могут быть любые стандартные *черты* и *изъяны*, которые вам кажутся уместными, но не прописывайте их по правилам создания персонажей игроков. Просто наделите их необходимыми особенностями, а дальше переключайтесь на более важные и интересные вещи. К примеру, уделите больше внимания сюжету.

LO'92
P

Глава седьмая: Бестиарий

Особенности монстров

Бесплотный

Призраки, тени, блуждающие огоньки и подобные им нематериальные существа лишены телесного воплощения в физическом мире (или же могут принимать его по желанию). Их невозможно поразить обычным оружием, и их можно заметить только в том случае, если они сами пожелают этого. На *бесплотных* существ можно воздействовать при помощи магических предметов, зачарованного оружия и *сверхъестественных сил*.

Большинство бесплотных существ может воздействовать на объекты физического мира (например, кидаться различными предметами, сражаться с помощью призрачных мечей или даже сталкивать персонажей со ступеней тёмных лестниц).

Бесстрашный

Лишённые разума существа, некоторые разновидности нежити, роботы и подобные им существа не подвержены слабостям смертного мозга. *Бесстрашные* существа не поддаются *страху* и *Запугиванию* (но на них можно воздействовать при помощи *навыка Провокация*).

Броня

Броня существа добавляется к его *Стойкости* (в *параметрах* монстров всё уже учтено), и, как правило, распространяется на все части его тела. Прочная шкура обычно даёт 2 пункта *брони*. «Бронированные» существа (например, стегозавр) зачастую получают 4 или более пунктов *брони*. Сверхъестественные существа могут иметь гораздо большее значение *брони*. Ожившая статуя, к примеру, имеет 8 *пунктов брони* или даже больше.

Водный

Естественной средой обитания существа является вода. Оно прекрасно плавает и не может утонуть. В воде его *Шаг* соответствует значению *навыка Плавание*, но некоторые существа (в особенности, это касается рыб) могут передвигаться с более высокой скоростью.

Вцепиться в горло

Многие существа инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке существо с такой особенностью поражает наименее защищённую область тела врага.

Гигантский

Гигантскими являются существа, *размер* которых равен 9 или больше. Например, классические монстры из фильмов вроде Годзиллы или Кинг-Конга. *Гигантские* существа обладают *тяжёлой бронёй*, и потому их можно поразить только *тяжёлым оружием*, а все их атаки полностью соответствуют атакам при помощи *тяжёлого оружия*.

Гигантские существа периодически сталкиваются с проблемами из-за своих размеров: противники, *размеры* которых не превышают человеческие, получают +4 к атакам, направленным против них.

В то же время, эти массивные существа могут использовать преимущества своего огромного веса, топча врагов или препятствия. В подобных случаях вам нужно добавить их *размер* к *проверке Силы*. Не забудьте при этом отнять от *проверки размер* их противника. Не отнимайте «размер» машин, зданий или кораблей — он уже учтён в их *Стойкости*.

Иммунитет

Существа, родившиеся в огне, не страдают от жара, а порождения кошмара, состоящие из чистого электричества, вряд ли окажутся восприимчивы к удару молнии.

Иммунитет существа всегда связан с конкретным типом атаки (например, огонь, холод, электричество и т.д.). Эти существа не являются *неуязвимыми*, они всего лишь игнорируют урон от соответствующих типов атак.

Инфекция

Укус вампира, обращающий укушенного в нежить; нападение жуткого паукообразного существа, имеющего обыкновение откладывать яйца в тело жертвы; или эпидемия, переносимая стаей чумных крыс, — всё это примеры *Инфекции*, с которой могут столкнуться персонажи.

Всякий раз, когда персонаж получает *шок* или *ранение* в результате нападения существа, являющегося переносчиком *Инфекции*, он должен осуществить *проверку Выносливости*. Модификаторы броска и последствия провала приведены в описании существа.

Крепкий

Очень стойкие и выносливые существа способны перенести значительное количество лёгких ранений, какими бы болезненными они ни были. Для того, чтобы убить подобное существо, потребуется наносить точные и мощные удары.

Даже находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.

Мелкий/Крупный/Огромный

По существам размером с крысу или пикси очень сложно попасть, особенно если они двигаются. Если подобные существа находятся в движении, атакующие их противники получают штраф –2 ко всем атакам против них.

Обратным образом обстоит ситуация с крупными существами, которые не уступают размерами носорогу. Атакующие их персонажи получают +2 к *проверкам* атаки.

Поистине огромных существ размером с дракона атакуют с модификатором +4.

Следует отметить, что эта особенность является относительной. Два слона не получают соответствующих преимуществ, сражаясь друг с другом, но пикси, которая вступает в бой на стороне одного из них, получает +4 к *проверкам* атаки. Если слон пытается нанести ответный удар, он получает штраф –4 к *проверке* соответствующей атаки.

Механизм/голем

Роботы, големы и некоторые другие искусственно созданные существа обладают схожими свойствами. Некоторые из них разумны, тогда как другие представляют собой неразумные механизмы, исполняющие волю своего загадочного хозяина.

Вне зависимости от своего происхождения или материала, из которого они изготовлены, подобные существа обладают несколькими преимуществами перед существами из плоти и крови:

- *Механизмы/големы* получают +2 при попытке выйти из *шока*.
- Они не получают дополнительного урона от прицельных атак (если в их описании не указано обратного).
- Будучи *дикими картами*, не получают штрафов за *ранения*.
- Не подвержены воздействию болезней и ядов.

Нежить

Зомби, скелетов и подобную им нежить довольно сложно уничтожить. Ниже приведены преимущества, которыми обладают эти жуткие существа.

- *Нежить* получает +2 к своей базовой *Стойкости*.
- *Нежить* получает +2 при попытке выйти из *шока*.
- *Нежить* не получает дополнительного урона прицельных атак .
- Будучи *дикими картами*, не получают штрафы за *ранения*.
- *Нежить* не подвержена воздействию болезней и ядов.

Неуязвимость

Практически ни один игровой мир «Дневника авантюриста» не обходится без боевых столкновений. Но этим игровым мирам свойственны и другие элементы, например, решение запутанных головоломок и попытки познать неестественную природу воплощённых ужасов. Для того, чтобы справиться с *Неуязвимым* существом, персонажам, скорее всего, придётся задействовать оба этих элемента.

Неуязвимые существа могут оказаться в *шоке*, но урон они получают только тогда, когда персонажи воздействуют на их *Слабости* (у всех существ с *Неуязвимостью* есть хотя бы одна *Слабость*). Древний бог, возвращённый к жизни обманутыми жрецами, может, к примеру, обладать *Иммунитетом* к обычному оружию, но быть восприимчивым к осколкам церковных витражей.

Ночное зрение

Многие монстры и даже представители отдельных фэнтези рас, например, эльфы и гномы могут видеть в темноте (но не в кромешном мраке). *Ночное зрение* позволяет игнорировать штрафы за плохое освещение, благодаря чему существо с этой особенностью может видеть в *темноте* и *сумерках*.

Оглушение

Существо, обладающее этой *особенностью*, может воздействовать на нервную систему жертвы при помощи электричества, лёгкого токсина, псионического вмешательства и других оглушающих *аспектов*. В случае успешного попадания (даже если при этом не был нанесён урон), жертва должна осуществить *проверку Выносливости* со всеми штрафами, связанными с *шоком*. В случае провала жертва оказывается в *шоке* и не может предпринять попытки выйти из *шока* на протяжении 1d6 раундов.

Огненное дыхание

Когда существа выдыхают огонь, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить *проверку Ловкости* со штрафом –2 для того, чтобы попытаться уклониться атаки. В случае провала цель получает 2d10 урона и должна осуществить *проверку на возгорание* (смотрите раздел «Огонь»). При использование огненного дыхания существо не может атаковать никаким другим образом в течение раунда, в котором оно выдыхает огонь.

Паралич

Определённые ядовитые существа могут мгновенно парализовать противника, сделав его лёгкой добычей. Персонаж, который получает *ранение* или *шок* в результате атаки подобного создания, должен осуществить *проверку Выносливости*. При провале персонаж парализован, не может действовать и даже разговаривать в течение 2d6 раундов или дольше.

Перемещение под землёй

Многие существа, начиная с гигантских червей и заканчивая обитающими в песках гуманоидами, способны закапываться в землю. Эти существа перемещаются под землёй, что позволяет им появляться как будто из ниоткуда и нападать внезапно. Расстояние, которое существо может преодолеть под землёй в течение раунда, указано напротив особенности.

Существо при желании может сначала переместиться под землёй и в том же раунде появиться из-под земли в любом месте в пределах его *Шага*, указанного для этой способности.

Таких существ нельзя атаковать, пока они находятся под землёй, если, конечно же, у противника нет каких-либо особых средств, позволяющих ему обнаружить это существо и преодолеть защищающий его слой почвы.

Такие существа атакуют, появляясь из-под земли рядом со своими противниками и заставая их *врасплох*. Чтобы застать цель *врасплох*, атакующее создание осуществляет *встречную проверку Маскировки* против *Внимания* цели. В случае успеха существо получает +2 к *проверкам* атаки и урона в ходе раунда и +4 при *подъёме*. Если жертва *наготове* и выигрывает *проверку*, она может попытаться прервать атаку существа согласно базовым правилам.

Полёт

Существо может по воздуху преодолевать в раунд расстояние, равное его *Шагу*, указанному для этой способности, игнорируя модификаторы, связанные с неровной местностью. Летающие существа также обладают значением *вертикальной манёвренности*. Эта величина является условной и, как правило, используется во время погонь для того, чтобы определить, кто обладает большей *манёвренностью* — существо или его противники (смотрите страницы 62 и 94).

Прыжок

Существо набрасывается на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое ему даёт вес. Существо может прыгнуть на 1d6 *клеток* в длину и получить +4 к *проверкам* атаки и урона. Тем не менее, при использовании данного *манёвра* его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего *действия*.

Разбег

Существа нередко пытаются поразить своего противника с разбегу. Если существо с такой *особенностью* может преодолеть хотя бы 6 *клеток* перед атакой, оно получает +4 к урону.

Размер

От *размера* существа зависит количество урона, которое оно способно выдержать, поэтому мы решили прибавлять модификатор размера к *Стойкости* существа, чтобы таким образом отразить его массу и величину.

Обратите внимание на то, что *размер* существа никак не связан с его *Выносливостью*. Даже могучий кракен может схватить простуду или сильно утомиться.

Модификатор *Стойкости*, указанный в приведённой ниже таблице, относится к среднестатистическому представителю того или иного вида, но это не значит, что из данного правила нет ни единого исключения. Далеко не каждая большая белая акула обладает модификатором +4 к *Стойкости*. Молодая акула вполне может удовлетвориться +3, тогда как особо крупная акула может получить +5, а то и +6. То же самое относится к людям. Маленькие люди получают штраф –1, тогда как обладатели *черты Бугай* получают модификатор +1. Используйте данную таблицу как основу для моделирования собственных существ и не бойтесь изменять *параметры*, если речь идёт об особо крупных или мелких особях.

- **Минимальная Стойкость:** Вне зависимости от модификаторов, большинство существ обладает минимальной *Стойкостью* 2. Только у насекомых и подобных им созданий может быть *Стойкость* 1.

Модификаторы стойкости

Модификатор	Размер
–2	Кошка, пикси, фея, большая крыса, собака.
–1	Большая собака, рысь, полурослик, гоблин, маленький человек
0	Человек
+1	Орк
+2	Бык, горилла, медведь, лошадь
+3	Огр, бурый медведь
+4	Носорог, большая белая акула
+5	Небольшой слон
+6	Дрейк, крупный слон
+7	Тиранозавр, косатка
+8	Дракон
+9	Голубой кит
+10	Кракен, левиафан

Регенерация

Многие легенды гласят о том, что раны троллей, вампиров и некоторых других существ затягиваются буквально на глазах.

Существует два типа *регенерации*: *быстрая* и *медленная*.

- **Быстрая регенерация** позволяет раненному существу осуществлять *проверку Выносливости* каждый раунд, чтобы исцелять полученный урон (даже после того, как существо было «убито»). В случае успеха ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса *при смерти*), при *подъёме* исцеляются сразу два *ранения*. Большинство существ, обладающих подобной *особенностью*, также обладают *Слабостью* или *Уязвимостью* (к примеру, огонь). *Ранения*, связанные со *Слабостью* или *Уязвимостью* существа, не исцеляются при помощи регенерации, но заживают естественным путем. Помимо этого, существа с *Быстрой регенерацией* получают +2 к *проверке Характера* при попытках выйти из *шока*.
- **Медленная регенерация** характеризуется тем, что существо не может исцелять свои *ранения* во время сражения. Тем не менее, оно гораздо быстрее залечивает ранения между столкновениями. Существа с этой *особенностью* могут осуществлять *проверку естественного выздоровления* раз в день.

Сила

Сила является *характеристикой*, а не особенностью, но поскольку крупные существа могут быть гораздо сильнее человека, сила которого варьируется от d4 до d12, вам может потребоваться дополнительная информация для моделирования собственных существ.

Сила существ, соответствующая человеческой, может варьироваться от d4 до d12 в зависимости от того, какое значение представляется вам наиболее подходящим. Если же речь идёт о больших и сильных существах (например, гориллы, огры и другие монстры), их сила соответствует d12 + определённый бонус. Значение бонуса зависит от того, насколько сильным является существо, и насколько эффективно оно может использовать свою силу в сражении.

Как и в случае с людьми, в пределах каждого вида могут встречаться разные варианты. Самка гориллы может обладать *Силой* 12+1, тогда как гораздо более крупный самец получит *Силу* d12+3.

Ниже приведены примеры, которые помогут вам составить приблизительное представление о том, какой *Силой* должны обладать различные существа

Сила существа

Существо	Сила
Горилла, медведь, огр	d12+1 — +3
Носорог, большая белая акула	d12+3 — +6
Слон, дрейк, тиранозавр	d12+5 — +8
Дракон	d12+9 — +12

Слабость

Некоторые существа получают дополнительный урон или сталкиваются с другими неприятными последствиями, если атакующие воспользовались их *Слабостями*.

Существо, сделанное изо льда, к примеру, получает удвоенный урон от огня. Вампир, восприимчивый к солнечному свету, может очень быстро воспламениться и погибнуть, оказавшись в лучах солнца.

Слабости и их возможные последствия указаны в описаниях существ.

Некоторые существа могут быть уничтожены только при условии воздействия на их *Слабость*. Они способны испытывать боль или даже могут оказаться в *шоке* от других атак, но, только воспользовавшись их *Слабостями*, можно нести им *ранение*. Вампир, к примеру, игнорирует *ранения*, нанесённые мечами и пулями, но получает урон при ударе деревянным колом в сердце.

Тепловидение

Ночные существа нередко видят окружающий мир в инфракрасном диапазоне и ориентируются на источники тепла. Существа, обладающие этой особенностью, получают только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Изобретательные персонажи могут попытаться найти способ скрыться от взора подобных существ. Можно покрыть тело грязью или использовать специальный не пропускающий тепло костюм, чтобы защититься от обнаружения при помощи *Тепловидения*. Стоит также отметить, что существа с *Тепловидением* практически всегда обладают обычным зрением тоже.

Удар хвостом

Эта *особенность* характерна для *огромных* существ (например, драконов). Существо может нанести удар хвостом по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области, размеры которой могут отличаться у разных существ от 1 на 3 клеток до 3 на 6 клеток. Это стандартная атака, базирующаяся на *навыке Драки* и наносящая урон, равный *Силе* существа со штрафом –2.

Ужас

Особенно ужасные монстры вынуждают персонажей осуществлять *проверки Страха* при одном взгляде на них. Невыразимо страшные существа могут также накладывать штрафы на эти *проверки*. К примеру, монстр, в описании которого сказано «Ужас –2», вынуждает увидевших его персонажей осуществлять *проверки Страха* со штрафом –2. Смотрите правила по «Страху» на странице 101, где описаны последствия провалов подобных *проверок*.

Хождение по стенам

Некоторые существа могут перемещаться по стенам. Они осуществляют *проверки Лазанья* только в самых сложных и стрессовых ситуациях — во всех остальных случаях они без труда могут перемещаться по вертикальным или отвесным поверхностям с такой же лёгкостью, как люди ходят по земле.

Шаг существа с этой *особенностью* при передвижении по стенам соответствует его обычному *Шагу*. Эти существа также могут перемещаться по стенам бегом, если в их описании не указано обратного.

Элементаль

Воздух, земля, огонь и вода являются основой элементальных миров, где обитают странные и невообразимые существа.

- *Элементали* не получают дополнительного урона от прицельной атаки.
- *Элементали* обладают особенностью *Бесстрашный*.
- Как *дикие карты, они* никогда не получают штрафов за *ранения*.
- *Элементали* не подвержены воздействию болезней и ядов.

Яд

Змеи, отравленные кинжалы и другие подобные вещи могут стать причиной отравления персонажа. Более подробно яды описаны в разделе «Опасности».

Существо с такой особенностью отравляет жертву, кусая или царапая её. Для этого ему необходимо ввести жертву хотя бы в состояние *шока*, вынуждая её осуществить *проверку Выносливости*, на которую распространяются модификаторы, связанные с силой яда (модификатор указывается после *особенности*). Последствия провала указаны в описании существа.

Примеры существ

Ниже приведены описания наиболее распространённых животных и монстров «Дневника авантюриста». Обратите внимание, что в описании некоторых существ *Смекалка* сопровождается обозначением (Ж), которое указывает на животный, а не человеческий интеллект. Мы не советует вам рассчитывать на то, что дельфин сможет управлять вашим танком просто потому, что является умным животным.

Существа, обладающие интеллектом животного, обычно не развиваются со временем, как это делают *союзники*, если, конечно же, животное не было приобретено при помощи *черты*.

Акула-людоед

Приведённые ниже характеристики относятся к акулам-людоедам средних размеров (например, тигровая и бычья акула).

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d12, Плавание d10;*
Шаг: — *;* **Защита:** 6*;* **Стойкость:** 5;

Особенности:

- **Водный:** *Шаг* 10.
- **Зубы:** *Сила* +d6.

Большая белая акула

Приведённые ниже характеристики относятся к большим белым акулам, длина которых варьируется от 6 до 8 метров. Существуют, впрочем, и более крупные представители этого вида.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d8, Сила d12+4, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Внимание d12, Плавание d10;*
Шаг: — *;* **Защита:** 7*;* **Стойкость:** 12;

Особенности:

- **Водный:** *Шаг* 10.
- Зубы: *Сила* +d8.
- **Крупный:** противники большой белой акулы получают +2 к *проверкам* атаки из-за её больших размеров.
- **Размер +4:** длина тела большой белой акулы может превышать 8 метров.
- **Крепкий:** даже, находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.

Аллигатор/Крокодил

Без аллигаторов и крокодилов не обходится почти ни одна авантюрная игра в жанре пальп. Приведённые ниже характеристики относятся к среднестатистическим представителям этих видов. В глухой местности встречаются гораздо более крупные особи.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Плавание d8;*
Шаг: 3*;* **Защита:** 6*;* **Стойкость:** 9 (2);

Особенности:

- **Броня +2:** толстая шкура.
- **Водный:** *Шаг* 5.
- **Зубы:** *Сила*+d6.
- **Захват:** аллигаторы и крокодилы нередко стараются зажать добычу в тисках своих зубастых челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, удерживая жертву в пасти. Если одной из этих крупных амфибий удаётся провести атаку с *подъёмом*, результатом этого становится дополнительные 2d4 урона за *захват*, помимо обычного урона от *Силы*.

Бык

Быки проявляют агрессию в отношении человека только в том случае, если их разозлить. Конечно же, приведённые здесь характеристики относятся к быку, который уже как следует рассмотрел красную тряпку.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4 (Ж), Характер d8, Сила d12+2, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d4, Внимание d6;*
Шаг: 7*;* **Защита:** 4*;* **Стойкость:** 10.

Особенности:

- **Разбег:** быки нередко пытаются поразить противника с разбегу своими крепкими рогами. Если бык может преодолеть хотя бы 6 *клеток* перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Размер +2:** быки являются достаточно крупными существами.
- **Рога:** *Сила* +d6.

¤ Вампир древний

Древние кровопийцы довольно часто встречаются в различных фэнтези играх. Приведённые ниже характеристики описывают вампира, который явно уступает легендарному Дракуле, но при этом значительно превосходит тех кровососов, которые лишь недавно выбрались из своих могил (смотрите ниже). Указанные здесь способности являются лишь основой. Ведущий вполне может добавить другие *черты*, которые в полной мере отразят силу и могущество вампира.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d10, Характер d10, Сила d12+3, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d12, Внимание d8, Стрельба d8, Плавание d8, Метание d8;*
Шаг: 6*;* **Защита:** 7*;* **Стойкость:** 10.

Особенности:

- **Изменение облика:** потратив *действие*, вампир может превратиться в волка или летучую мышь, осуществив *проверку Смекалки* со штрафом –2. Чтобы снова принять человеческий облик, он должен осуществить *проверку Смекалки*.
- **Боевая ярость+:** вампиры могут осуществлять две атаки в раунд без каких-либо штрафов.
- **Дети Ночи:** древние вампиры могут призывать волков или крыс и управлять ими. Вампир тратит на это своё *действие* и осуществляет *проверку Смекалки* со штрафом –2. В случае успеха 1d6 волков или 1d6 стай крыс (см. «Стая») оказывается на месте событий через 1d6+2 раундов.
- **Когти:** *Сила* +d4.
- **Неуязвимость:** вампиры получают урон, только если была задействована их *Слабость*. Другие атаки могут вызвать у них *шок*, но не *ранения*.
- **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не считать сердца). Игнорируют штрафы за *ранения*.
- **Очарование:** вампиры способны применять *силу*

Кукла в отношении представителей противоположного пола, используя вместо *сверхъестественного навыка Смекалку*. Они могут применять эту *силу* неограниченное количество раз и поддерживать её *действие* в течение неограниченного времени, но только в отношении одной цели.

• **Сир:** каждый, кого убивает вампир, с вероятностью 50% становится вампиром в течение следующих 1d4 дней.

• **Слабость (солнечный свет):** вампиры воспламеняются, если прямой солнечный свет попадает на их кожу. Они получают 2d10 урона в раунд до тех пор, пока не превращаются в прах. *Броня* не защищает их от этой *Слабости*.

• **Слабость (священные символы):** персонаж может отогнать вампира, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.

• **Слабость (святая вода):** вампир, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*. Если вампир оказывается полностью погружён в святую воду, он вспыхивает как при воздействии прямого солнечного света (смотрите выше).

• **Слабость (только по приглашению):** вампир не может войти в чей-то дом без приглашения. Но у него не возникает проблем при посещении общественных мест.

• **Слабость (кол в сердце):** вампир, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом –4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

• **Туман:** древние вампиры могут превращаться в туман. Для этого требуется потратить *действие* и осуществить *проверку Смекалки* со штрафом –2.

• **Хладнокровный:** вампиры получают две *карты действия* и выбирают лучшую.

Вампир молодой

Вампиры встречаются во многих фэнтези мирах. Приведённые ниже характеристики описывают относительно молодого вампира-прислужника.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d12+1, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6, Стрельба d6, Плавание d8, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9.

Особенности:

• **Боевая ярость:** вампиры могут осуществлять две атаки в раунд, получая штраф –2 к каждой атаке.

• **Когти:** *Сила* +d4.

• **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не считать сердца).

• **Неуязвимость:** вампиры получают урон, только если была задействован их *Слабость*. Другие атаки могут вызвать у них *шок*, но не *ранения*.

• **Сир:** каждый, кого убивает вампир, с вероятностью 50% становится вампиром в течение следующих 1d4 дней.

• **Слабость (солнечный свет):** вампиры загораются, если прямой солнечный свет попадает на их кожу. В результате этого они получают 2d10 урона в раунд до тех пор, пока не превращаются в прах. *Броня* не защищает их от этой *Слабости*.

• **Слабость (священные символы):** персонаж может отогнать вампира, продемонстрировав ему священный символ. Если вампир пожелает атаковать этого персонажа, он должен осуществить *встречную проверку Характера*.

• **Слабость (святая вода):** вампир, которого облили святой водой, получает уровень *усталости*. Если вампир оказывается полностью погружён в святую воду, он вспыхивает как при воздействии прямого солнечного света (смотрите выше).

• **Слабость (только по приглашению):** вампир не может войти в чей-то дом без приглашения. Но у него не возникает проблем при посещении общественных мест.

• **Слабость (кол в сердце):** вампир, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом –4), должен пройти *проверку Выносливости* против общей суммы урона. В случае успеха он получает обычный урон, в случае провала — рассыпается в прах.

• **Хладнокровный:** вампиры получают две *карты действия* и выбирают лучшую.

¤ Гигантский червь

Эти массивные черви поджидают неосторожных искателей приключений, притаившись под землёй на безлюдных равнинах. Их обостренные чувства позволяют им воспринимать вибрацию земли, определяя приближение живого существа за 200 метров. Приведённые ниже характеристики относятся к червям длиной примерно 17 метров.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6 (Ж), Характер d10, Сила d12+10, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d10, Маскировка d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 22 (4).

Особенности:

• **Броня +4:** чешуя.

• **Гигантский:** черви являются *огромными* существами, поэтому дистанционные атаки, направленные против них, производятся с модификатором +4. Когда червь атакует, считается, что он атакует *тяжёлым оружием*, и он прибавляет свой *размер* к *проверкам Силы*.

• **Зубы:** *Сила*+d8.

• **Крепкий:** даже находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.

• **Перемещение под землёй (20 клеток):** гигантские черви могут исчезать под землёй и появляться следующим *действием* в любом месте, находящемся в пределах 20 *клеток*.

• **Сокрушение:** гигантские черви могут попытаться приподняться, после чего раздавить свою жертву своим огромным телом. Это *встречная проверка Драки* существа против *Ловкости* цели. Если червь побеждает, жертва получает 4d6 урона.

• **Размер +10:** длина гигантских червей обычно превышает 17 метров, тогда как диаметр их тела обычно равен 3 метрам или более.

Гоблин

Гоблины из мифов и легенд являются гораздо более зловещими существами по сравнению с тем, как их изображают в некоторых современных играх и историях. В сказках это жуткие существа, которые забираются в дома людей посреди ночи, чтобы похитить и съесть непослушных детей. Приведённые здесь характеристики описывают как зловещих «сказочных» гоблинов, так и существ, которые селятся неподалёку от орков, как это часто бывает в современных ролевых играх.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d6, Внимание d6, Провокация d6, Стрельба d8, Маскировка d10, Метание d6, Плавание d6;*
Шаг: 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;
Снаряжение: короткие копье (*Сила*+d4).

Особенности:

- **Размер –1:** рост гоблинов обычно не превышает 1 метр.
- **Тепловидение:** гоблины видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).

¤ Дракон

Драконы нагоняют ужас на жителей любой деревни, на которую они решают обрушить свой гнев. Справиться с подобными существами обычно очень нелегко, и они могут стать настоящей проблемой даже для опытных искателей приключений. Тем не менее, среди героев никогда не было недостатка в драконоборцах.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d10, Сила d12+9, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d12, Внимание d12;*
Шаг: 8; **Защита:** 7; **Стойкость:** 20 (4).

Особенности:

- **Боевая ярость+:** если дракон не использует свое *Огненное дыхание*, он может осуществить без каких-либо штрафов две атаки при помощи *навыка Драки.*
- **Броня +4:** Чешуя.
- **Когти/Зубы:** *Сила*+d8.
- **Крепкий:** даже находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Огромный:** противники дракона получают +4 к *проверкам Драки* или *Стрельбы*, что объясняется особо крупными размерами этого существа.
- **Огненное дыхание:** когда драконы выдыхают огонь, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить *проверку Ловкости* со штрафом –2 для того, чтобы попытаться уклониться от атаки.

В случае провала цель получает 2d10 урона и должна осуществить *проверку* на возгорание (смотрите раздел «Огонь»). Дракон не может атаковать при помощи когтей или зубов в течение раунда, в котором он выдыхает огонь.

- **Полёт:** *Шаг* в полёте равен 24 *клеткам*, *вертикальная манёвренность* 0.
- **Размер +8:** драконы являются очень крупными существами. Их длина от носа до кончика хвоста превышает 12 метров, а вес — 15 тонн.
- **Ужас –2:** каждый, кто видит огромного дракона, должен осуществить *проверку страха* со штрафом –2.
- **Удар хвостом:** дракон может нанести удар хвостом по всем противникам, которые располагаются за его спиной в прямоугольной области, длина которой равна 3 *клеткам*, а ширина — 6 *клеткам*. Это атака, базирующаяся на *навыке Драки* и наносящая урон, равный *Силе* существа со штрафом –2.
- **Хладнокровие: дракон** получает две к*арты действия* и выбирает лучшую.

¤ Дрейк

Дрейки являются бескрылыми драконами, обладающими животным интеллектом (что отличает их от истинных драконов, интеллект которых не уступает человеческому). В бою они ведут себя агрессивнее, чем их далёкие родственники.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6 (Ж), Характер d10, Сила d12+6, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d12, Внимание d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 17 (4).

Особенности:

- **Броня +4:** чешуя.
- **Когти/Зубы:** *Сила*+d8.
- **Крупный:** противники дрейка получают +2 к *проверкам* атаки, что объясняется большими размерами существа.
- **Огненное дыхание:** когда дрейки выдыхают огонь, используйте *конусный шаблон*. Каждый персонаж, оказавшийся в пределах *шаблона*, может осуществить *проверку Ловкости* со штрафом –2 для того, чтобы попытаться уклониться атаки. В случае провала цель получает 2d10 урона и должна осуществить *проверку* на возгорание (смотрите раздел «Огонь»). Дрейк не может атаковать при помощи когтей или зубов в течение раунда, в котором он выдыхает огонь.
- **Размер +5:** длина дрейка от носа до кончика хвоста нередко превышает 7 метров, а их вес примерно равен 1500 кг.
- **Ужас:** дрейки являются жуткими существами, один вид которых может вызывать трепет.
- **Удар хвостом:** дрейк может нанести удар хвостом по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области, длина которой равна 1 *клетке*, а ширина — 3 *клеткам*. Это стандартная атака, базирующаяся на *навыке Драка* и наносящая урон, равный *Силе* существа со штрафом –2.

Змея (удав)

Питоны, боа и другие змеи, длина которых превышает 5 метров, редко представляют угрозу для человека в реальном мире, поскольку они не особо агрессивны и, как правило, не желают связываться со столь крупной добычей. Тем не менее, в играх удав может напасть на персонажей, потому что его спровоцировали или натравили, или потому что он просто является злобной тварью.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4 (Ж), Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d10;*
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5.

Особенности:

• **Зубы:** *Сила*.

• **Удушение:** в реальном мире у больших удавов практически нет шансов справиться с добычей размером с человека, если она находится в сознании, поэтому они нападают, когда жертвы спят, ошеломлены, парализованы и так далее. Тем не менее, в историях в жанре пальп и фэнтези удавы могут представлять гораздо большую опасность. Удав кусает противника в случае успешной *проверки Драки* и заключает его тело в свои кольца при *подъёме*. В момент заключения в кольца и в течение каждого последующего раунда, удав наносит своей жертве урон, равный *Силе* +d6. Жертва может вырваться во время своего *действия*, добившись *подъёма* при *встречной проверке Силы*.

Змея (ядовитая)

Ниже приведены характеристики тайпанов (австралийских коричневых змей), кобр и подобных им змей средних размеров, обладающих смертельным ядом.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d12;*
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 2.

Особенности:

• **Стремительный:** змеи отличаются исключительной стремительностью. Они могут сбрасывать *карту действия* достоинством 5 или ниже и получать другую, пока им не придёт карта достоинством выше 5.

• **Зубы:** *Сила*.

• **Мелкий:** каждый, кто атакует змею, получает штраф –2 к *проверкам* атаки.

• **Размер –2:** длина большинства ядовитых змей 1–2 метра, но при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров.

• **Яд:** смотрите правила по ядам на странице 93.

Зомби

Как правило, эти ходячие мертвецы, шатающиеся в поисках свежего мяса.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d6, Внимание d4, Стрельба d6;*
Шаг: 4; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7.

Особенности:

• **Бесстрашный:** иммунитет к страху и запугиванию.

• **Когти:** *Сила*.

• **Нежить:** +2 *Стойкости*. +2 при попытке выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не направлена в голову).

• **Слабость (голова):** выстрелы в голову зомби осуществляются с преимуществом +2 к урону.

Кошка маленькая

Это обычная домашняя кошка, которая может быть фамильяром заклинателя, верным другом *Укротителя* животных или одним из обличий мага, способного перевоплощаться в животных.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d10, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Лазанье d6, Внимание d6, Маскировка d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 3; **Стойкость:** 3.

Особенности:

• **Акробат:** +2 к *проверкам Ловкости*, связанным с акробатическими манёврами; +1 к *Защите*, если нет штрафа за *нагрузку*.

• **Зубы или когти:** *Сила*.

• **Ночное зрение:** кошки не получают штрафов за сумрак и темноту.

• **Мелкий:** противники получают штраф –2 к попытками поразить это маленькое существо.

• **Размер –2:** кошки — довольно мелкие животные.

Лев

Короли джунглей являются опасными хищниками в особенности на открытых равнинах, где их добыче негде спрятаться.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d10, Сила d12, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d8;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8.

Особенности:

• **Зубы или когти:** *Сила* +d6.

• **Боевая ярость+:** львы могут осуществлять две атаки в *ближнем бою* за одно *действие*, не получая при этом каких-либо штрафов.

• **Ночное зрение:** львы не получают штрафов за сумрак и темноту.

• **Прыжок:** львы нередко набрасываются на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое им дают вес и когти. Лев может прыгнуть на 1d6 *клеток* в длину и получить +4 к *проверкам* атаки и урона. Тем не менее, при использовании данного *манёвра* его *Защита* уменьшается на 2 до его следующего *действия*.

• **Размер +2:** вес льва-самца может превышать 250 кг.

¤ Лич

Пожалуй, самым ужасающим порождением Зла в любом фэнтези мире является лич — некромант, посвятивший себя тёмному искусству и, в конечном итоге, ставший нежитью.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d12+2, Характер d10, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d12, Знание (оккультизм) d12+2, Внимание d10, Колдовство d12;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 15 (6);
Снаряжение: магический доспех (+6), другие магические предметы.

Особенности:

Заклинания: личи обладают 50 *пунктами силы* и знают практически все заклинания, существующие в игровом мире.

• **«Зомби»:** прежде всего, личи являются некромантами. Нежить, которую они поднимают с помощью *силы Зомби*, остаётся с ними, поэтому они, как правило, окружены 4d10 скелетами или зомби (в зависимости от предпочтений лича). Некоторые личи могут управлять целыми армиями нежити.

• **Нежить:** +2 к *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (исключение — голова). Игнорирует штрафы за *ранения*.

• **Смертельное прикосновение:** личи вытягивают жизнь, прикасаясь к тем, кто оказывается поблизости. Вместо обычной атаки лич может осуществить атаку касанием. Каждый *подъём* при *проверке Драки* автоматически наносит жертве одно *ранение*.

Лошадь верховая

Верховые лошади — среднего размера животные, которые представляют собой удобный компромисс между скоростью передвижения и грузоподъёмностью.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d12, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d4, Внимание d6;*
Шаг: 10; **Защита:** 4; **Стойкость:** 8.

Особенности:

• **Быстроногий:** лошади используют d8 вместо d6 во время бега.

• **Размер +2:** Лошади обычно весят от 400 до 500 кг.

• **Брыканье:** *Сила*.

Лошадь боевая

Боевые лошади являются крупными животными, которых сознательно готовят к агрессивным действиям. Они могут наносить удары сразу обоими копытами причём как передними, так и задними. В бою лошадь атакует каждый раунд, в ходе которого всадник не пытается провести какой-либо *манёвр*.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d12+2, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10.

Особенности:

• **Быстроногий:** используют d8 вместо d6 во время бега.

• **Размер +3:** боевые лошади — крупными существа, являющиеся результатами долгой селекции.

• **Брыканье:** *Сила* +d4.

Матёрый волк

Матёрые волки — очень крупные и опасные животные, которые часто используются орками в качестве охотничьих псов. Со стаей матёрых волков можно столкнуться в самых густых и мрачных лесах.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d6;*
Шаг: 10; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6.
Особенности:

• **Быстроногий:** d10 вместо d6 во время бега.

• **Зубы:** *Сила*+d6

• **Вцепиться в горло:** волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке волк поражает наименее защищённую область тела врага.

Медведь большой

К этой категории относятся гризли, бурые медведи и крупные белые медведи.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6 (Ж), Характер d8, Сила d12+4, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка 8, Внимание d8, Плавание d6;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 10.

Особенности:

• **Когти:** *Сила* +d6.

• **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с *подъёмом*, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только попытаться вырваться из «медвежьей хватки» в ходе своего *действия*, для чего ему потребуется осуществить *встречную проверку Силы* с *подъёмом*.

• **Размер +2:** рост этих существ может достигать двух с половиной метров, а вес — 500 кг.

Минотавр

Минотавры — существа двухметрового роста с бычьей головой, увенчанной мощными рогами. Во многих фэнтези мирах они являются стражами лабиринтов. Иногда они представляют собой ещё одну расу, населяющую просторы очередного сурового мира. Как бы там ни было, минотавры являются кровожадными чудовищами, которые наслаждаются яростными сражениями.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d12+2, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d10, Запугивание d12, Внимание d10, Метание d6;*
Шаг: 8; **Защита:** 8; **Стойкость:** 11 (1);
Снаряжение: Кожаный доспех (+1), копьё (*Сила* +d6, *Дальность* 1 *Защита*+1).

Особенности:

• **Рога:** *Сила* +d4.

• **Быстроногий:** минотавры используют d10 вместо d6 во время бега.

• **Разбег:** минотавры атакуют противников с разбегу, стремясь пронзить их своими крепкими рогами. Если они могут преодолеть как минимум 6 *клеток* перед атакой, они получают +4 к *проверкам* урона.

• **Размер +2:** рост минотавров превышает 2 м.

Мул

Мулы являются результатом скрещивания осла с лошадью и обычно используются в качестве вьючных или тягловых животных. Как и в случае с любым другим домашним животным, ведущий не должен стесняться наделять мула персональными особенностями. Сразу же на ум приходит выражение: «Упрямый как мул».

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d4;*
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 8.

Особенности:

- **Быстроногий:** использует d8 вместо d6 во время бега.
- **Размер +2:** мулы являются довольно крупными животными, вес которых может превышать 500 кг.
- **Своенравный:** мулы отличаются дурным характером, поэтому персонажи, предпринимающие попытку путешествовать верхом на муле, получают штраф –1 к *проверкам Верховой езды*.
- **Брыканье:** *Сила*.

Оборотень

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d12+2, Выносливость d10;*
Навыки: *Лазанье d8, Драка d12+2, Запугивание d10, Внимание d12, Плавание d10, Маскировка d10, Выслеживание d10;*
Шаг: 8; **Защита:** 9; **Стойкость:** 7.

Особенности:

- **Инфекция:** каждый, кого убивает оборотень, с вероятностью 50% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя 1d6 лет после его приобретения.
- **Когти:** *Сила* +d8.
- **Неуязвимость:** любое оружие, которое сделано не из серебра, не наносит оборотням *ранения*, но может ввести в состояние *шока*.
- **Слабость:** оборотни получают обычный урон от серебряного оружия.
- **Ужас –2:** при одном взгляде на оборотня у нормального человека стынет кровь в жилах.
- **Тепловидение:** оборотни видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Огр

Огры являются отдалёнными родственниками орков и великанов. Этих крупных тварей иногда можно встретить среди орков, которые ценят их за силу и крутой нрав. Орки часто устраивают поединки между «их» ограми и ограми из других кланов.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d12+3, Выносливость d12;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d4, Метание d6;*
Шаг: 7; **Защита:** 6; **Стойкость:** 12 (1);
Снаряжение: одежда из прочных шкур (+1), здоровенная дубина (*Сила*+d8).

Особенности:

- **Круговой удар:** может атаковать со штрафом –2 всех рядом стоящих за одно *действие*.
- **Размер +3:** рост большинства огров превышает 2 метра, и у них огромными животы и массивные конечности.

Орк

Орки являются дикими зеленокожими гуманоидами, которые отдалённо напоминают кабанов, включая пятачки и в некоторых случаях даже бивни. У них полно отвратительных привычек, и они редко берут пленных.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d8, Внимание d6, Стрельба d6, Маскировка d6, Метание d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8 (1);
Снаряжение: кожаный доспех (+1), скимитар (*Сила*+d8).

Особенности:

- **Размер +1:** орки обычно немного крупнее людей.
- **Тепловидение:** орки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).

¤ Орк вождь

Лидеры небольших орочьих кланов всегда являются самыми опасными представителями своего народа. Вожди орков обычно имеют в запасе пару магических предметов (особенно если дело происходит в одном из миров «меча и магии»).

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d12, Запугивание d10, Внимание d6, Стрельба d8, Маскировка d6, Метание d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 11 (3);
Снаряжение: пластинчатый нагрудник (+3), кольчужные поножи и наручи (+2), боевой топор (*Сила*+d10).

Особенности:

- **Размер +1:** орки обычно немного крупнее людей.
- **Круговой удар:** может атаковать со штрафом –2 всех рядом стоящих за одно *действие*.
- **Тепловидение:** орки видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).

Паук гигантский

Гигантские пауки не уступают по размерам крупным собакам и обычно живут в гнёздах, где их в общей сложности насчитывается 1d6+2. Когда в их логове заканчивается запас пищи, они выходят на охоту стаей.

Паучьи норы обычно усеяны костями и сокровищами их жертв, что нередко приносит немалую выгоду тем, кому хватает смелости проникнуть туда.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4 (Ж), Характер d6, Сила d10, Выносливость d6;*
Навыки: *Лазанье d12+2, Драка d8, Запугивание d10, Внимание d8, Стрельба d10, Маскировка d10;*
Шаг: 8; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5.

Особенности:

- **Жвалы:** *Сила*+d4.
- **Паутина:** эти существа могут оплести паутиной область, соответствующую *малому шаблону*. Для этого необходимо осуществить *проверку Стрельбы* (*дистанция* 3/6/12 *клеток*). Каждый, кто оказывается оплетённым паутиной, должен разорвать её или разрубить (*Стойкость* паутины 7). Оказавшиеся в паутине персонажи могут сражаться, но любые физические *действия* осуществляются со штрафом –4.
- **Хождение по стенам:** паук может передвигаться по вертикальным поверхностям с *Шагом* 8.
- **Яд –4:** смотрите правила по ядам на странице 93.

Призрак

Привидения, тени и фантомы иногда возвращаются после смерти для того, чтобы не давать покоя живых или попытаться разобраться с какой-нибудь нерешённой проблемой.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d10, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d12+2, Внимание d12, Провокация d10, Маскировка d12+4, Метание d12;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Снаряжение: различные предметы (*Сила*+d4).

Особенности:

- **Бесплотный:** призраки являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Ужас –2:** призраки вынуждают каждого, кто видит их, осуществлять *проверку страха* со штрафом –2.

Робот (охранный)

Ниже приведены характеристики четырёхметровых охранных роботов, которые часто встречаются в классических научно-фантастических кампаниях. Это патрульные роботы, обладающие повышенной манёвренностью. Более крупные роботы, предназначенные для боевых действий, обладают более прочной бронёй и специализированным вооружением.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d10, Стрельба d8;*
Шаг: 10; **Защита:** 5; **Стойкость:** 10 (4);
Снаряжение: обычно пулемёт или огнемёт.

Особенности:

- **Бесстрашный:** роботы не восприимчивы к страху и *Запугиванию*, но достаточно разумны для того, чтобы должным образом реагировать на ситуации, вызывающие страх.
- **Броня +4.**
- **Механизм/голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.
- **Датчики:** охранные роботы оборудованы особыми датчиками, которые уменьшают вдвое штрафы за темноту, могут различать подозрительные шумы или записывать разговоры.

Скелет

Кости этих живых мертвецов не отягощаются гниющей плотью, поэтому скелеты несколько расторопнее, чем зомби. Скелеты нередко составляют основной костяк легионов нежити под началом зловещих некромантов.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Запугивание d6, Внимание d4, Стрельба d6;*
Шаг: 7; **Защита:** 5; **Стойкость:** 7;
Снаряжение: различное.

Особенности:

- **Бесстрашный:** скелеты обладают *иммунитетом* к *Страху* и *Запугиванию*.
- **Костяные когти:** *Сила* +d4.
- **Нежить:** +2 *Стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.

Собака/Волк

Приведённые ниже характеристики относятся к крупным собакам бойцовых пород (например, ротвейлерам или доберманам-пинчерам), а также волкам, гиенам и подобным им существам.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d6, Внимание d10;*
Шаг: 8; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4.

Особенности:

- **Быстроногий:** бросает d10 вместо d6 во время бега.
- **Зубы:** *Сила* +d4.
- **Вцепиться в горло:** собаки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке собака поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Размер –1:** собаки — это не очень крупные животные.

Стая/Рой

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Это может быть рой жалящих пчёл или муравьёв, или, например, стая омерзительных крыс. Стая или рой считается единым существом. При получении *ранения* рой попросту рассеивается.

Следует также отметить, что стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и атакует каждого, кто находится в его пределах каждый раунд.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4 (Ж), Характер d12, Сила d8, Выносливость d10;*
Навыки: *Внимание d6;*
Шаг: *10;* **Защита:** *4;* **Стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы или жала:** стая наносят сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах *шаблона*. Урон приходится в наименее защищённую область тела (жертвы в костюмах, полностью закрывающих тело, обладают иммунитетом к воздействию роя).
- **Защита +2:** поскольку стая состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *Силы*, в течение каждого раунда. От роя обычно можно уйти, прыгнув в воду (если, конечно же, речь не идёт о водных тварях, например, пираньях).
- **Разделение:** некоторые стаи достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (*малый шаблон*), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).

Тролль

В мифах и легендах тролли являются жуткими плотоядными тварями, которые живут в глухих лесах, потаённых горных пещерах или под мостами. В современных играх и фэнтези романах тролли являются монстрами с быстрой регенерацией и уязвимостью к огню. Приведённые ниже характеристики могут использоваться для любого из этих вариантов.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d12+2, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d10, Внимание d6, Плавание d6, Метание d6;*
Шаг: 7; **Защита:** *6;* **Стойкость:** *10 (1);*
Снаряжение: дубина с шипами (*Сила* +d8).

Особенности:

- **Броня +1:** толстая шкура.
- **Быстрая регенерация:** тролли могут осуществлять *проверку Выносливости* в начале каждого раунда, чтобы исцелять полученный урон, если только их *ранения* не были получены от огня. Эта особенность действует вне зависимости от того, является ли тролль *статистом* или *дикой картой*. «Убитый» тролль приходит в себя сразу же после того, как ему удаётся исцелить свои *ранения* (и не находится в состоянии *шока*, даже если он был в *шоке* перед тем, как оказался *при смерти*).
- **Когти:** *Сила*+d4.
- **Круговой удар+:** тролли атакуют всех врагов в прилегающей области, не получая каких-либо штрафов.
- **Размер +2:** тролли являются высокими существами, рост которых превышает 3 метра.

Элементали

Элементали являются воплощёнными духами земли, огня, воды и воздуха. Ниже приведены примеры этих существ. В различных игровых мирах они могут быть сильнее или слабее.

Водный элементаль

Водные элементали являются порождениями воды и морской пены, принявшими форму человеческих фигур.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d6, Стрельба d8, Плавание d12+2;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** *Шаг* 12.
- **Неуязвимость:** водные элементали иммунны ко всем немагическим атакам кроме атак огнём. Факел наносит им 1d6 урона, но тухнет сразу же после соприкосновения с их телом.
- **Просачивание:** водные элементали могут просачиваться через любую пористую поверхность по тем же правилам, как если бы это была *пересечённая местность*.
- **Ударная волна:** водные элементали могут выбрасывать потоки воды, используя *конусный шаблон*. Существа, оказавшиеся в зоне поражения, могут осуществить в*стречную проверку Ловкости* против *Стрельбы* элементаля. При провале цели получают 2d8 несмертельного урона. Кроме того, ударная волна гасит все источники немагического огня.
- **Всплеск:** *Сила*+d6, несмертельный урон.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от прицельных атак; *бесстрашный*; иммунитет к болезням и ядам.

Воздушный элементаль

Воздушные элементали фактически являются разумными вихрями.

Характеристики: *Ловкость d12, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Стрельба d6;*
Шаг: — ; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** воздушные элементали могут преодолевать любые препятствия, которые не представляют собой цельную и непроницаемую поверхность. Они могут проникать через трещины в дверях, перемещаться сквозь водные глубины в виде пузырьков воздуха и проноситься сквозь ткань парусов.
- **Вихрь:** если воздушный элементаль не перемещается в свой раунд, он может попытаться подхватить противника и закрутить его в вихре. Осуществите *встречную проверку Силы*, и если воздушный элементаль выигрывает, его противник оказывается в вихре, который представляет собой тело элементаля. Жертва получает штраф –2 ко всем *проверкам* атак и урона, а также к *проверке Силы*, которая необходима, чтобы освободиться. Воздушный элементаль не может двигаться, если он хочет продолжать удерживать своих противников в вихре.
- **Неуязвимость:** иммунитет ко всем немагическим атакам за исключением огня.
- **Полёт:** воздушные элементали обладают *Шагом* 6 при движении по воздуху и *вертикальной манёвренностью* 3. Они не могут бегать.
- **Порыв ветра:** воздушные элементали могут направлять сильные порывы ветра на своих врагов в пределах *конусного шаблона*. Успешность атаки определяется *проверкой Стрельбы*.

Жертвы элементаля могут осуществить *встречную проверку Ловкости* для того, чтобы избежать атаки. В случае провала они получают 2d6 несмертельного урона.

- **Толчок:** воздушный элементаль может использовать сильный порыв ветра для того, чтобы оттолкнуть одну стоящую рядом цель на 1d6 *клеток*. Цель осуществляет *проверку Силы* и каждый успех и *подъём* уменьшает расстояние перемещения на 1 *клетку* (до минимума 0).
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от прицельных атак; *бесстрашный*; иммунитет к болезням и ядам.

Земляной элементаль

Земляные элементали выглядят как полутораметровые фигуры, состоящие из земли и камня и отдалённо напоминающие человеческие. Земляные элементали обладают огромной силой, но в то же время являются весьма неповоротливыми и медлительными.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d12+3, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d4;*
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 11 (4).

Особенности:

Броня +4: каменная кожа.

- **Перемещение под землёй (10 клеток):** земляные элементали могут закапываться в землю и внезапно появляться из-под земли в другом месте.
- **Удар:** *Сила*+d6.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от прицельных атак; *бесстрашный*; иммунитет к болезням и ядам.

Огненный элементаль

Огненные элементали представляют собой живое пламя в форме человеческой фигуры.

Характеристики: *Ловкость d12+1, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Лазанье d8, Драка d10, Внимание d6, Стрельба d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5.

Особенности:

- **Неуязвимость:** иммунитет ко всем немагическим атакам, кроме атак водой. Огненные элементали получают 1d6 урона, если вылить на них хотя бы 4 литра воды (+2 за каждые дополнительные 4 литра).
- **Огненное прикосновение:** *Сила*+d6, вероятность возгорания.
- **Огненный удар:** огненные элементали могут исторгать потоки пламени в пределах *конусного шаблона*. Персонажи, оказавшиеся в зоне поражения, должны осуществить *встречную проверку Ловкости* против *Стрельбы* элементаля. При провале жертвы получают 2d10 урона и могут загореться.
- **Элементаль:** не получает дополнительного урона от прицельных атак; *бесстрашный*; иммунитет к болезням и ядам.

Глава восьмая: Зарисовки

Здесь вы найдёте несколько «Зарисовок» приключений. Почему «Зарисовки»? Наша цель — дать ведущему основу для приключения, с которой можно ознакомиться за несколько минут, оценить и тут же пустить в ход. Иными словами, это приключение, описание которого занимает не больше одного разворота.

Игрокам всего лишь нужно придумать персонажей, соответствующих жанру (или использовать типажи со стр. 18), и они сразу же могут включиться в игру.

Приключения на один разворот отвечают основным требованиям «Дневника авантюриста»: «Быстро! Весело! Брутально!» Мы предоставляем только самые необходимые элементы приключения: завязку, предполагаемое развитие событий, а также *параметры* монстров и злодеев, с которыми героям предстоит столкнуться.

Здесь вы не найдёте развёрнутых описаний местности и *параметров* побочных персонажей ведущего, если всё это не имеет прямого отношения к сюжету. Ведущий может наращивать мясо на этот скелет по мере необходимости.

Если вам не нравится заполнять пробелы, ищите полноразмерные приключения на нашем сайте. Как правило, они рассчитаны на несколько сессий и снабжены куда большим количеством деталей о мире и его обитателях.

Поделитесь!

Приглашаем вас поделиться впечатлениями о ваших приключениях на форуме. В нашем сообществе любят такие рассказы. Всем интересно узнать, чем отличилась ваша команда по сравнению с предыдущей.

- http://imaginaria.ru/
- http://rpg-world.org/
- http://www.peginc.com/forum/

Странствующий рыцарь: тень из прошлого

Что-то неладно в «Орфеуме» — старом здании, которое успело послужить и театром, и даже скотобойней. Главные герои — служащие «Странствующего рыцаря» — детективного агентства, специализирующегося на зловещих тайнах и страдающего от серьёзной текучки кадров.

† **Правила мира:** *Критические провалы, Реалистичный урон.*

† **Персонажи:** герои являются детективами из агентства «Странствующий рыцарь».

Детективов послали проследить за реконструкцией театра «Орфеум» в переживающий не лучшие дни район близ деловой части города. Работы по реконструкции по не вполне понятным причинам откладывались уже несколько раз, и страховая компания проекта стала подозревать владельца театра Сайласа Линдена в саботаже и попытках махинаций со страховкой. Страховая компания наняла героев, чтобы они внесли ясность в это дело.

На самом деле, строители потревожили вампира, спящего уже больше полувека. Некогда не особо сведущие люди привезли его в театр для шоу уродов и оставили в подвале, когда театр закрылся. Монстр был бедным китайским железнодорожным рабочим, который давным-давно пал жертвой другого дьявольского создания. Он не говорит по-английски. На данный момент он вообще не может разговаривать — настолько ослабло его психическое здоровье. Вампир пробуждался на некоторое время, когда здание служило скотобойней, и кормился стекавшей в подвал кровью. Но когда дело прикрыли, он снова уснул. Тварь пробудилась вновь из-за трагичного инцидента с одним из рабочих.

Визит в Орфеум

«Орфеум» — старое здание в не самой густо населённой части города. Практически все здания по соседству находятся в плачевном состоянии и покинуты людьми. Театр несколько раз реставрировался и поэтому сияет среди них как бриллиант в куче угля. Внутреннее убранство — изящные украшения, мраморный пол, богатство алых драпировок — пробуждает ностальгию по старым временам и их эстетике.

Встреча с Линденом

Линден — низенький, плотно сбитый человек — с радостью встречает детективов. Похоже, он до глубины души обеспокоен тем, что его проект на грани срыва. С тех пор как начались работы, несколько человек получили странные травмы. Среди работяг поползли слухи о том, что здание проклято и населено призраками. Некоторые люди перепугались настолько, что просто ушли с работы и больше не возвращались.

Линден как можно более подробно ответит на все вопросы. Он также выдаст героям разрешение заходить в театр во время проведения работ, предупредив их, чтобы они были осторожны. Проект будто проклят, поскольку количество несчастных случаев неумолимо растёт.

Экскурс в историю

Если у Линдена спросят, он расскажет героям, что театр «Орфеум» появился в начале 20-го века, но уже к 1920-м годам закрылся. Здание отдали под скотобойню во времена Великой Депрессии, однако во Вторую Мировую бизнес свернули. Большая часть изменений и обновлений произошла в бытность театра скотобойней: что-то перестроили, а что-то и вовсе снесли.

Затем это здание долго пустовало. Там обретались лишь подростки и наркоманы, которые везде пролезут.

Линден также уверяет, что в данный момент никаких посторонних людей он в театре не видел. Все подозрительные обитатели театра, наводнявшие его до начала реконструкции, перебрались в районы поблагополучнее.

Прогулка

В зависимости от того, как персонажи подойдут к расследованию, они могут обнаружить некоторое число улик.

Раскрывайте информацию по мере исследования театра и округи. Пусть персонажи задают вопросы и обдумывают, как именно получить зацепки. Не выдавайте им никаких сведений просто за успешные *проверки навыков*.

- **Несчастья:** первое несчастье произошло, когда рабочие передвигали оборудование скотобойни. Один из людей чуть не отхватил себе руку ржавым лезвием и истёк кровью до прихода медицинской бригады.
- **Подвал:** нижний уровень заставлен коробками, деревянными ящиками, мебелью. Это настоящий лабиринт. Лифт для подъёма реквизита находится с краю от сцены. Вокруг сточного отверстия под старой оркестровой ямой пространство очищено. Люк весь в красных пятнах — мрачное наследие скотобойни. *Проверка Внимания* укажет на наличие царапин на крышке люка, — вероятно, её отодвигали.
- **Учётные книги:** детектив, тщательно просмотревший финансовую документацию Линдена, может осуществить *проверку Знания (бухгалтерия)*. При успехе он поймёт, что Линден настолько основательно влез в долги по проекту, что даже если он провалит его и получит страховку, всё равно придётся объявить о банкротстве.
- **Пропавшие рабочие:** среди рабочих никто не слышал о том, чтобы кто-нибудь уходил с работы. На самом деле, никто вообще не видел, чтобы они уходили. Успешная *проверка Уличного чутья* обнаружит, что пропавших рабочих отправили чистить подвал.
- **Окрестности:** успешная *проверка Уличного чутья* обнаружит, что большинство бездомных ушли отсюда из-за работ в «Орфеуме». Несколько оставшихся говорят детективам, что «нечто проснулось» в «Орфеуме» и охотится за дураками, которые гуляют по ночам в одиночку.
- **Газетные статьи:** успешная *проверка Расследования* при просмотре недавних газет покажет, что почти сразу после первого несчастного случая в «Орфеуме» был найден труп какого-то бродяги неподалёку от театра. Причина смерти — сильная потеря крови.
- **Документы «Орфеума»:** документы театра «Орфеум» были в своё время убраны в подвал и остались нетронутыми. Из бумаг можно почерпнуть, что перед самым закрытием в надежде удержать зрителя в театре ставили шоу уродов. Успешная *проверка Расследования* обнаружит, что последнее представление там давала «Невероятная экспедиция господина Найтлингера», и, помимо всего прочего, на сцене демонстрировали «один гроб и содержимое».

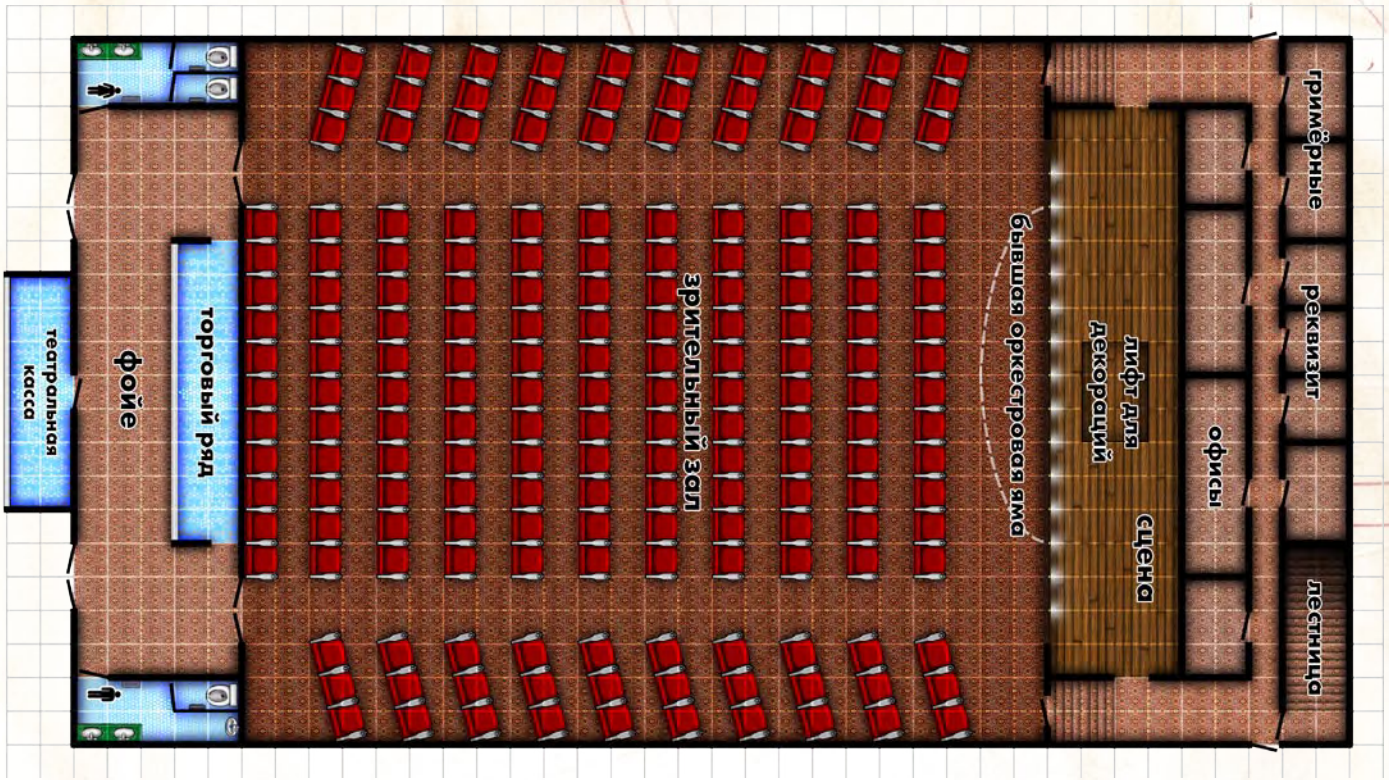
Последний акт

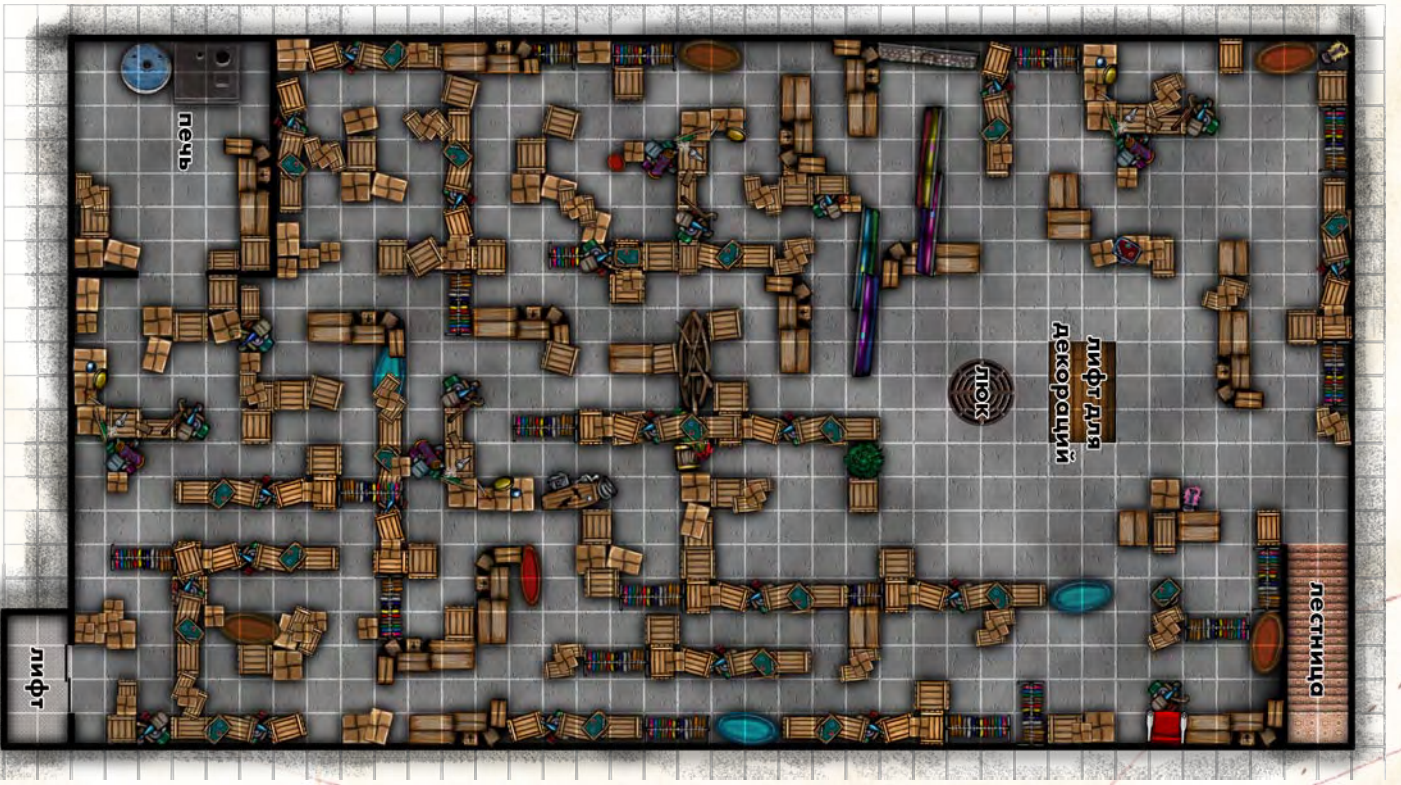
Вампир пробудился и невольно произвёл несколько потомков из бездомных и работяг, которые до этого послужили ему пищей. Твари прячутся в канализации под театром, по ночам выбираются наружу через сточное отверстие. В редких случаях они могут напасть на рабочего в подвале среди бела дня.

Стоит детективам попасть в канализацию, живые мертвецы тут же нападут на них. Если детективы установили ночное наблюдение за театром (не так уж важно, внутреннее или наружное) в поисках вандалов или саботажников, позвольте им осуществить *проверки Внимания*, чтобы заметить, как монстры, крадучись, выходят на охоту.

Молодые вампиры, ведомые жаждой крови, свирепы и дерутся до смерти. Старый вампир решит спастись бегством, когда ему нанесут два *ранения*. Он попытается скрыться через сточное отверстие в подвале театра.

- **Вампир (дикая карта):** смотрите описание Древнего вампира на стр. 141.
- **Его потомство (1, +1 за каждых двух героев):** смотрите описание молодого вампира на стр. 142.





Кровь на снегу

Это сага о викингах, ледяных пустошах и смерти. Это может быть как историческая игра, так и игра в жанре фэнтези — на выбор ведущего. Персонажи — викинги-воители, следопыты или владеющие магией рун скальды.

† **Правила мира:** *Прирождённый герой, Кровь и кишки.*

† **Персонажи:** воины, следопыты, колдуны и деревенские жители. Хотя бы один персонаж должен обладать *навыком Выслеживания*.

Герои — жители деревни Трундхейм где-то на холодном севере. Жители Трундхейма — доблестные воины, но сейчас зима, и поэтому они коротают холодные дни и ночи за пирами среди друзей и родных.

На юге находятся скованные льдом моря. Восток и запад заселены вражескими кланами. На севере высятся непреодолимые горы, как гласят легенды, — обитель яростных троллей и неисчислимых стай ненасытных волков. Трундхейму угрожают именно тролли.

Две ночи назад спустились они в деревню и забрали с собой одну из красавиц — дочь ярла Брунгильду. Воины выдвинулись в поход за похитителями, несмотря на лютую снежную бурю — таких бурь не припомнят даже старики. Герои возвратят дочь ярла в родной дом или жестоко отомстят за её смерть.

Ледяные тролли

Приключение начинается перед самым восходом солнца. Свен Сьюрсон, стоявший на страже в предрассветный час, издаёт душераздирающий вопль, отчего просыпается вся деревня. Он весь в крови. У него на голове страшная рана. Рядом — дом ярла Штейнара — старосты. Бревенчатая стена длинного дома обрушена. Ярл лежит замертво в замерзающей луже тёмной крови. Свен рассказывает о случившемся:

«Из мрака ночи вышла какая-то жуткая тварь. Я пытался воспротивиться этому чудовищу, но оно оказалось настолько огромным, что загородило собой луну! Только я изловчился, чтобы поразить гнусную тварь, как она обрушила свою дубину на мою голову. Когда я очнулся, то обнаружил себя лежащим на снегу. И чуть позже увидел, что ярл Штейнар мёртв».

Труп ярла изуродован. Длинные следы когтей покрывают всё его тело. Скорее всего, смертельной оказалась глубокая рана на шее. Беглый осмотр развалин дома покажет, что дочь ярла Брунгильда пропала. Её постель разворошили, а меха, которыми она укрывалась, разметали по всем покоям. Если кто-то додумается проверить, то обнаружит, что немногочисленные ценные вещи, принадлежавшие ярлу, похищены не были.

А в снегу рядом с домом видны огромные отпечатки босых ступней (сантиметров сорока в длину, не меньше). Впрочем, куда ведут следы, сказать сложно, поскольку их стремительно заметает разразившаяся буря.

Клан остался без предводителя, и если герои сами без промедлений не вызовутся вызволять дочь ярла, то об этом их горячо попросят старейшины. Оставшиеся воины будут защищать поселение от возможных набегов с востока и запада.

Несмотря на то, что следы стремительно исчезают, очевидно, что они уводят к северным горам. Успешная *проверка Выслеживания* укажет на то, что герои на верном пути. *Подъём* при *проверке* обнаружит три различных типа следов.

Что было на самом деле

Бьорн Торкелльсон — ярл соседней деревни Альдавиг. Он отчаянно ищет расположения конунга, но для этого ему нужна власть не только над одним поселением. Соседний Трундхейм мал, но весьма богат благодаря последним годам успешных набегов. Побороть тамошних славных воинов ему не под силу да и разрушать деревню не хочется. У Торкелльсона созрел более хитрый план. Он собрал группу самых опытных воинов и поручил им убить ярла Штейнара во сне, похитить его дочь и обставить это как набег троллей. Его собственные охотники «доблестно» выйдут против жутких тварей, убьют их и вернутся героями в Трундхейм вместе с принцессой. Торкелльсон станет новым ярлом Трундхейма, и если ему повезёт, скальды воспоют его доблесть, и сага о его победе над троллями будет жить в веках.

У Торкелльсона есть союзник в Трундхейме — коварный Свен Сьюрсон, которому были обещаны земли за его предательство. Захватчики при помощи Свена убили ярла во сне и оглушили его дочь (жена ярла умерла за много лет до этого). Затем люди Торкелльсона обрушили стену и скрылись в метели, оставив Свена с раной на голове лежать в снегу.

Преследуя захватчиков

Похитители направились на север. Успешная *проверка Выслеживания* со штрафом –4 из-за метели укажет героям путь к цели. При провале группе придётся осуществить *проверку Выносливости*, чтобы не замёрзнуть, и попытаться снова найти следы. Если герои примут решение остановиться, чтобы передохнуть (такая необходимость может возникнуть, если кто-то из персонажей окажется *при смерти*), им придётся строить временное укрытие и укутываться потеплее. Каждые 30 минут в укрытии снимают 1 уровень *усталости*.

Тактика стаи

Полдня в пути, и герои оказываются у подножия гор. Буря утихла, оставив после себя одинокие голые деревья, занесённые снегом. Прокладывая путь к горам, герои слышат позади себя вой. Два чёрных волка стоят на снежном поле. Если персонажи не заявят, что смотрят по сторонам, их застигнет *врасплох* стая, затаившаяся на поросших кустами холмах.

- **Волчья стая (6):** см. Волки на стр. 148.

После боя викинги могут свежевать волков, заготовив шкур и мяса. Это позволит использовать шкуры для тепла, а мясо станет приятным дополнением к их трапезам, что обеспечит им +1 к *проверкам Выносливости* против *усталости* до конца путешествия.

Как только герои закончат с волками, пусть осуществят *проверку Внимания*. Кто получает наибольший результат, находит клочок красной ткани на сучке дерева. Это обрывок богатого платья дочери ярла Брунгильды.

Ледяные пики

К этому времени следы троллей потеряны. Но легенда гласит, что тролли обитают в горных пещерах. Чтобы добраться до этих пещер, героям необходимо взобраться на отвесную скалу, для чего им нужно осуществить *проверку Лазанья*. *На проверку* налагается штраф — 2, если группа была вынуждена искать укрытие после выхода из деревни, так как буря резко усиливается.

- **Результат 1 или меньше:** персонаж падает и получает 2d6 урона, если упал во время первой *проверки*, 3d6 во время второй, 4d6-во время третьей.
- **Провал:** персонаж получает уровень *усталости*.
- **Успех:** персонаж преодолевает один сложный участок горы из трёх необходимых.

После преодоления всех участков герои нуждаются в отдыхе. Во время привала выберете наугад персонажа. Пусть он вытянет карту и расскажет небольшую историю о своём прошлом (смотрите «Интерлюдии»). Дайте игроку несколько минут на этот рассказ и переходите к следующей *проверке* или следующей сцене.

Тролли

Пусть после изнуряющего восхождения персонажи осуществят *проверку Внимания*. Герой с самым высоким результатом *проверки* заметит дымок, поднимающийся со склона горы. Успешно осуществив *проверку Выживания*, герои быстро найдут пещеру, из который поднимается дым. При провале герои должны осуществить *проверку Выносливости* со штрафом –2 прежде, чем идти в берлогу тролля. «Тролли» с пленной Брунгильдой оказываются в пещере. У них пылает костёр, и они не отказывают себе ни в мясе, ни в мёде. Если герои приближаются бесшумно, они могут подслушать разговор захватчиков со своей жертвой.

Низкий голос говорит: «Тебя поймали тролли, девчонка. Скажешь, что нет, и тебя прикончат. Становись женой ярла Торкелльсона и помалкивай».

Разгневанный девичий голос отвечает: «В моём роду нет трусов. Я никогда не предам свой клан!»

«Тогда нам тебя жалко, вот что. Торкелльсон сначала возьмёт тебя силой, а потом перережет глотку. Затем он принесёт твоё тело назад в Трундхейм и расскажет сказку о том, как пытался спасти тебя да только и успел, что услышать последние твои слова о том, что ты отдаёшь ему свою любовь и наследство».

«Тролли» хохочут, а потом отдают должное хмельному мёду и горячей похлёбке. Самое время напасть. В пещере пятеро захватчиков, их военное снаряжение неподалёку. Успешная *проверка Внимания* укажет на фальшивые стопы троллей, сделанные из шкур и сваленные в кучу у огня.

Герои должны застать захватчиков *врасплох*. К несчастью, через раунд после начала боя на сцене появятся ярл Торкелльсон и его личная охрана и атакует героев сзади.

Тролли-захватчики (3)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d8, Запугивание d6, Внимание d6, Маскировка d8, Выживание d6, Метание d6, Выслеживание d6;*
Харизма: —*;* **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 8 (1);
Изъяны: —*;*
Черты: *Бугай;*
Снаряжение: кожаные доспехи (+1), топор (*Сила*+d6), деревянный щит (+1 *Защита*), 2 метательных топора (*дистанция* 3/6/12, урон *Сила*+d6).

Личная охрана Торкелльсона (2 + 1 за каждого игрока)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d8;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d8, Запугивание d6, Внимание d6, Маскировка d8, Выживание d6, Метание d6, Выслеживание d6;*
Харизма: —*;* **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 8 (1);
Изъяны: *Верный друг;*
Черты: *Бугай;*
Снаряжение: кожаные доспехи (+1), топор (*Сила*+d6), 2 метательных топора (*дистанция* 3/6/12, урон *Сила*+d6), деревянный щит (+1 *Защита*).

¤ Ярл Торкелльсон

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d12, Выносливость d10;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d10, Запугивание d6, Внимание d6, Выживание* d6, *Метание* d6, *Выслеживание* d6;
Харизма: –2; **Шаг:** 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8 (2);
Изъяны: *Заносчивость, Дурной характер, Хромота;*
Черты: *Круговой удар+;*
Снаряжение: 2 метательных топора (*дистанция* 3/6/12, урон *Сила*+d6), большой боевой топор (*Сила*+d10, –1 *Защита*), кольчуга (+2).

Страшная тайна «Кейна»

Корабль военно-космических сил США «Кейн» дрейфует в холодных глубинах космоса. Команда спасательного судна «Кларк» обнаруживает «Кейна» и отважно пробирается на борт, чтобы раскрыть его мрачные тайны.

† **Правила мира:** *Критические провалы*, *Реалистичный* урон.

† **Персонажи:** члены экипажа спасательного корабля «Кларк». Один из них должен быть капитаном и обладать *навыками Пилотирование* и *Знание (астронавигация)* d8 или выше. Все члены команды должны иметь *навык Ремонт* d4 или выше.

Корабль «Кейн»

Это исследовательский корабль, специально созданный ВКС США для изучения аномалий и следов инопланетной жизни. О его исчезновении доложили после опасной миссии по изучению чёрной дыры C1263. Корабль должен был приблизиться к ней для сканирования и получить детальные сведения о сигналах неизвестного происхождения, замеченных в данном секторе.

Увы, «Кейн» подошёл слишком близко. Его не засосало внутрь (тогда бы он был уничтожен), но гравитационные аномалии повлияли на разум команды, превратив её членов в кровожадных безумцев.

Корабль «Кларк»

Компьютер «Кларка» уловил слабый искажённый сигнал исследовательского корабля 8 часов назад, и капитан немедленно проложил к нему курс. «Кейн» по-прежнему у чёрной дыры C1263, но уже на безопасной дистанции. «Кларк» прибудет на место через 10 минут. Этого времени как раз достаточно, чтобы группа успела завершить необходимые приготовления.

На корабле есть всё необходимое оборудование, а также удобные скафандры для выхода в открытый космос, снабжённые ракетными ранцами и топливом на десять минут полёта и запасом кислорода на четыре часа. Команда не вооружена, но у капитана в каюте лежит пистолет и обойма к нему на 20 керамических пуль (дистанция 24/48/6, урон 2d6–2, боезапас 7, не пробивает неорганические материалы, например, обшивку корабля). Специальная ткань, из которой сделаны скафандры, добавляет +1 к *Стойкости*. Персонаж в скафандре, получив *ранение* от режущей или колющей атаки, должен залатать скафандр прежде, чем активировать системы жизнеобеспечения, или он погибнет от декомпрессии через 2d6 раундов.

Приближение

Космический корабль «Кейн» практически не повреждён, только форма его внешних надстроек искажена и необычно вытянута (эффект чёрной дыры). Сканирование корабля показывает, что он обладает небольшим запасом энергии, позволяющим системе жизнеобеспечения функционировать.

Для стыковки с «Кейном» потребуется стандартная *проверка Пилотирования*. Критический провал означает, что заклинило шлюзы, и спасатели будут вынуждены перейти к шлюзам на другой стороне «Кейна» через открытый космос (расход топлива –2 минуты ракетного ранца у каждого скафандра).

Жизнеобеспечение и гравитация

Система жизнеобеспечения корабля функционирует, но генератор искусственной гравитации не работает. Скафандры снабжены электромагнитными ботинками, в которых можно нормально ходить (даже по стенам и потолку!), но *Шаг* всё равно уменьшается вдвое, а на все физические действия налагается штраф –2.

Стоит персонажу отключить электромагнитные ботинки, и он будет по инерции двигаться в том направлении, в котором шёл до этого. Начальный *Шаг* этого дрейфа соответствует *Шагу* персонажа в предыдущем раунде. Но герой может увеличивать или уменьшать свой *Шаг* на 2 или 4 за раунд, используя ракетный ранец скафандра.

Маневрирование при *Шаге* 6 или менее не требует *проверок*. При *Шаге* 7 и выше персонаж должен осуществлять *проверки Ловкости*, чтобы огибать острые углы, успешно миновать люки, атаковать в ближнем бою и т.д. Провал при *Шаге* менее 10 вызывает уровень *усталости* от синяков и шишек. При *Шаге* 11 и выше провал означает, что персонаж получает 1d6 урона за каждые 5 пройденных *клеток*.

Команда «Кейна» не получает штрафов за отсутствие гравитации. К этому времени обезумевшие люди уже освоились с невесомостью — они свободно перемещаются по кораблю, отталкиваясь от потолков и стен подобно диковинным насекомым.

Если герои исправят генератор искусственной гравитации, то всё станет наоборот. На все физические действия обескураженной команды «Кейна» будет наложен штраф –2!

Планировка «Кейна»

† **Мостик:** навигационное оборудование «Кейна» нуждается в серьёзном ремонте, иначе кораблём невозможно управлять. Каждая *попытка Ремонта* занимает весь день и осуществляется со штрафом –2 (вдобавок к штрафам за невесомость).

† **Каюта капитана:** некогда очень опрятная, но теперь разные антикварные древности и диковинки времён морского флота летают по каюте и создают ощущение хаоса.

† **Каюты команды:** каждая каюта — отражение прежнего её обитателя. В одних — порядок и чистота, в других — полный разгром. Ничего принципиально нового герои там не находят.

† **Машинное отделение:** занимает два уровня, на втором уровне имеется балкон, с которого открывается вид на главную палубу. Двигатель в порядке, но генератор искусственной гравитации сломан. Десять минут работы и успешная *проверка Ремонта* со штрафом –2, и генератор снова работает.

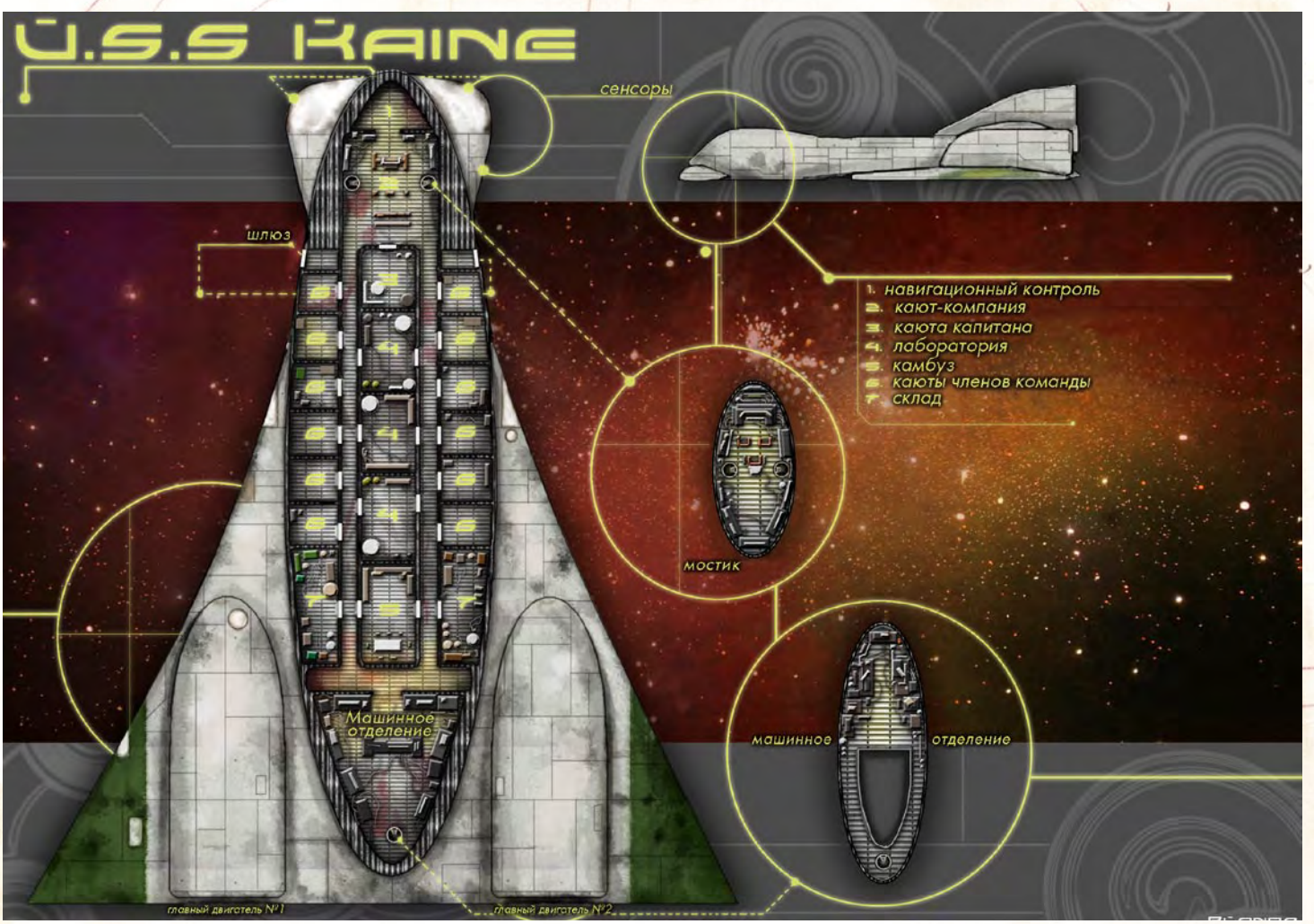
† **Камбуз:** по комнате проплывают лёгкие столы и стулья, среди которых можно заметить тело члена экипажа «Кейна». При помощи *навыка Лечения* или *Знания (медицина)* можно легко определить, что причиной смерти стали многочисленные колотые раны. Если команда решит осмотреть камбуз, *проверка Внимания* позволит обнаружить мясницкий нож (*Сила*+d4).

† **Лаборатории:** на «Кейне» три лаборатории, оборудованные по последнему слову техники. Если команда пытается найти оружие, то при успешной *проверке Внимания* члены команды обнаруживают по одному небольшому импровизированному предмету оружия (см. стр. 77) в каждой лаборатории.

† **Склады:** здесь хранится стандартное снаряжение, скафандры для выхода в открытый космос, оборудование для ремонта, но ничего такого, в чём спасатели бы экстренно нуждались. Успешная *проверка Внимания* позволит обнаружить пневматический пистолет (дистанция 6/12/24, урон 2d6, боезапас 6), из которого можно стрелять, применяя *навык Стрельбы* или *Ремонта*.

Что-то не так

Независимо от того, насколько продвинулись герои в исследовании «Кейна», они найдут тело в третьем помещении, в которое зайдут после того, как окажутся на борту. Тело с изуродованными конечностями парит в невесомости, медленно вращаясь вокруг своей оси в тумане из шариков крови.



Успешная *проверка Знания (медицина)* определит, что причина смерти — кровопотеря из-за многочисленных царапин, порезов и даже укусов.

Засада

Как только герои выходят из этого помещения, их сразу же атакует группа из троих бывших членов экипажа «Кейна». Если это окажется возможным, безумцы нападут в коридоре, заходя с двух сторон и перемещаясь дикими прыжками по стенам и потолку. Из оружия у них только зубы, руки и ноги.

В ловушке!

Сразу после засады четверо других членов экипажа «Кейна» врываются в шлюзовой отсек «Кларка». Все персонажи, находившиеся в шлюзе, подвергаются нападению. Если там никого нет, то безумцы прорываются дальше и вручную отсоединяют стыковочный шлюз. Шлюзовые камеры уберегут атмосферу обоих кораблей, но декомпрессия оттолкнёт их друг от друга.

Если хотя бы один член экипажа не оставался на «Кларке», единственная возможность вернуться на свой корабль — применить ракетные ранцы скафандров. Чтобы проплыть между двумя кораблями, нужна успешная *проверка Ловкости* или *Смекалки*. При провале герой теряет столько топлива, сколько необходимо для 2-х минут передвижения, и должен пытаться снова. При критическом провале герой теряет столько топлива, сколько необходимо для 5-ти минут передвижения. Как только горючее закончится, герой будет дрейфовать в вакууме, пока его не спасут.

Последнее противостояние

Капитан «Кейна» Билл Вейр с оставшимися пятью членами экипажа засели в машинном отделении. Один тихо плавает над главной палубой, притворяясь мёртвым, а остальные прячутся в тенях балкона. Если герои приблизятся к «мертвецу», он внезапно оживёт и нападёт. Злополучная жертва должна осуществить *проверку страха*, если игрок не предупредит заранее, что ожидает подобное развитие событий. Персонажи должны, в любом случае, осуществить *проверку Характера*, чтобы их не застали *врасплох*.

Капитан с командой атакуют в следующем раунде, ныряя сверху. Это *яростная атака* (см. стр. 81). Безумцы дерутся до самой смерти.

Двое членов экипажа на балконе вооружены мясницкими ножами с камбуза (*Сила*+d4). *Параметры* капитана Вейра соответствуют *параметрам* остальных членов экипажа «Кейна», но, в отличии от остальных, он является *дикой картой* и вооружён пневматическим пистолетом, описанным выше.

Член экипажа «Кейна»

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6*
Навыки: *Драка d8, Маскировка d8, Метание d6*
Харизма: — ; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Черты и изъяны: *Боевая ярость.*
Особенности:
- **Укус/Удар/Пинок:** *Сила* (считать вооружённым).

Аскалон в огне

Орды захватчиков идут в наступление, и небольшая группа эльфийских следопытов должна остановить их. Город Аскалон стоит на пути врага, и его необходимо сжечь дотла, если удастся убедить в этом его жителей.

† **Правила мира:** нет.

† **Действующие лица:** эльфы или их союзники в кровопролитной войне против безжалостного врага.

В основе этой жестокой истории лежит война, протекающая в типичном фэнтези мире эльфов, гномов, людей и орков.

Предполагается, что героями этой истории могут быть только эльфы. В лучшем случае, их считают могущественной древней расой, а в худшем — чужаками, с которыми сложно вести дела.

Впрочем, это приключение можно адаптировать к другим игровым мирам, даже если там нет ни орков, ни эльфов, ни людей.

В любом случае, важно чтобы персонажи игроков относились к той расе или национальности, представители которой не вызывали бы доверие у жителей Аскалона.

Вместо орков могут быть любые другие представители сил хаоса и тьмы. Если ценные ресурсы, которыми располагает Аскалон, попадут в руки захватчиков, местные жители погибнут, а для всего королевства настанут чёрные дни.

Миссия

Герои — эльфийские следопыты, которым поручена важная миссия. В то время как главные силы отвлекают полчища орков, участников приключения отправили сжечь Аскалон. Таково было решение Объединённого военного совета, в котором есть и люди, но эльфы стоят ближе всего к Аскалону, и потому отправили уничтожить поселение именно их.

Прочтите или перескажите своими словами приказ командира:

«Орда приближается быстрее, чем мы ожидали. Но любому войску нужна провизия. Я лично поведу наши главные силы, и мы окажем оркам сопротивление в Висельном лесу. Ваша задача — как можно быстрее добраться до деревни Аскалон, и… мне очень жаль, но… её надо сжечь. Дотла. Богатые фермы и недавний обильный урожай в Аскалоне обеспечат орков продовольствием и затянут войну на месяцы. Даже дерево, из которого построены дома, требуется уничтожить, иначе его превратят в осадные орудия.

Захватчики подобрались слишком близко. Жителям не успели сообщить о решении нашего Объединённого военного совета и, вероятно, придётся их вынудить покинуть деревню.

Убедите их уйти, но не вредите им. Как бы там ни было, Аскалон должен быть разрушен. Выдвигайтесь немедленно».

Героям выдают просмолённые факелы и две фляги горючего масла, чтобы поджечь два главных здания как можно быстрее. Аскалон находится в часе ходьбы от места, где расположились эльфы. Каждая лошадь на вес золота, поэтому героям придётся пробираться пешком. Значит, они должны выдвигаться немедленно.

Героям предстоит долгая и изнурительная пробежка по лесу. Каждый должен успешно пройти *проверку Выносливости* или получить уровень *усталости* прежде, чем доберётся до Аскалона. *Быстроногий* персонаж добавляет к *проверке* +2. От *усталости* можно избавиться за 30 минут отдыха. Но герои не могут себе позволить так долго ждать.

Телега с провиантом

Дорога из эльфийского лагеря в Аскалон лежит через покрытые густым лесом зелёные холмы, навевающие воспоминания о мирных временах. Пробежав половину пути, группа осуществляет *проверку Внимания*. Прошедшие *проверку* успешно услышат звуки борьбы впереди и могут в первом раунде боя застать врага *врасплох*, если этого захотят.

Перед персонажами разворачивается сцена грабежа: перевёрнутая телега, рассыпанные по земле овощи и фрукты, разорванный мешок с мукой. Две лошади пытаются высвободиться из перекрученной упряжи. Трое фермеров изо всех сил отбиваются от трёх орков — наездников на кабанах. Орки явно преследовали телегу ни одну сотню метров, прежде чем телега перевернулась, не вписавшись в слишком крутой поворот.

Орки (3): трое орков верхом на кабанах. Пользуйтесь *параметрами*, приведёнными ниже. *Верховая езда* всадников равна d6.

Предполагается, что персонажи игроков убьют или прогонят орков. Люди поблагодарят своих спасителей и расскажут, что перевозимая ими еда — подарок военному Совету от Аскалона. Предводителя спасённых людей зовут Натан Креншоу — суровый на вид, но при этом очень вежливый человек лет 50-ти. Если эльфы рассказывают Креншоу о своём плане, он и его люди попытаются починить телегу (что занимает 10 минут), чтобы отправиться в город, предупредить старейшин и принять участие в обсуждении дальнейшей судьбы Аскалона. Если эльфы не расскажут о своём задании, он направится в лагерь Совета, пребывая в неведении.

Старейшины

Взрослые обитателя Аскалона проявят беспокойство, когда заметят незнакомых эльфов, бесцеремонно входящих в их деревню, в то время как дети будут в восторге бегать за странными и загадочных гостями. Если эльфы захотят найти главного, им укажут на старейшину Элиаса Стошема — деревенского старосту.

Убедить Стошема — почти что невыполнимая задача. Чтобы это сделать, воспользуйтесь правилами по социальным конфликтам на стр. 99. Пришлые эльфы осуществляют *проверки* со штрафом –4, но если Креншоу расскажет о своём спасении, штраф уменьшается до –2.

Если итогом социального конфликта будет ничья или персонажи проиграют конфликт, то деревенские жители проявят враждебность по отношению к эльфам. Местные жители будут нападать на героев до тех пор, пока не поймут, что эльфы готовы отступить.

Если эльфы выиграют спор с одним или двумя успехами, Стошем прикажет жителям подчиниться «требованиям» эльфов. Деревенские жители соберут свой бесхитростный скарб и покинут деревню.

Если наберётся 3 или больше успехов, то аскалонцы соберут вещи и отправят женщин, детей и стариков в безопасное место за пределы города. Мужчины же присоединятся к союзной армии в надежде победить орков раньше, чем в жертву успеют принести ещё хоть одну деревню.

Деревенский воин (15)

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6*;
Навыки: *Драка d4, Внимание d6*;
Харизма: —; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5;
Снаряжение: вилы (*Сила*+d4, +1 к *Защите*) или косы (*Сила*+d6).

Гори, гори ясно!

Жители покинут деревню по той или иной причине. Их могли уговорить или победить в драке. Как бы эльфы ни были убедительны, никто не согласится помогать им поджигать родной Аскалон. В тот момент, когда герои начнут организовывать поджог, появится верховой отряд орков.

Чтобы миссия увенчалась успехом, город нужно поджечь в четырёх точках: таверна «Грозный лев», амбар, мост и конюшни. В конюшнях осталось 2d6 лошадей и мулов, и героям нужно решить, тратить ли время на то, чтобы их вывести. Громкий крик и успешная *проверка Запугивания* выгонит 1d4 животных за раунд из их стойбища, *подъём* удвоит это число. Любой персонаж с *чертой Укротитель* или животным-помощником добавляет +2 к *проверке*. Также можно применить *силу Друг зверей* в отношении наиболее «уважаемой» лошади, если среди персонажей игроков есть маг. При успехе все оставшиеся животные последуют за ней в следующем раунде.

Поджог четырёх перечисленных мест перекроет зеленокожим доступ к городу и его ресурсам. Чтобы поджечь цель, надо начать свой ход в непосредственной близости от неё, иметь наготове факел и флягу с маслом, быть при этом не в *шоке* и осуществить успешную *проверку Смекалки*. Провал означает, что пламя разгорелось, но его будет недостаточно, чтобы здание запылало целиком.

Если хотя бы одно из этих условий не выполнено, поджигателю остаётся повторить попытку в следующим раунде.

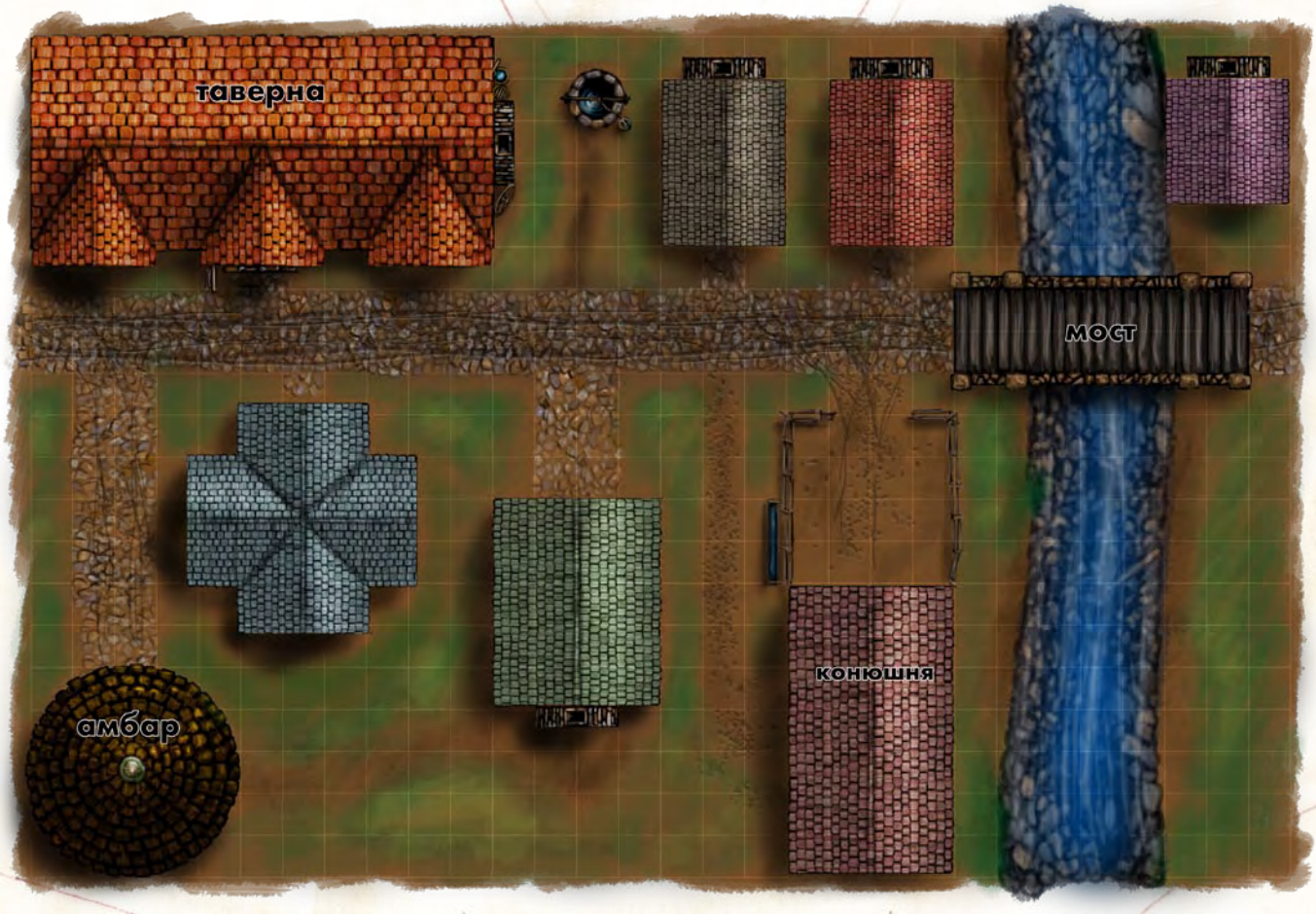
- **Орочий вождь:** см. *параметры* орочьего вождя на стр. 147 и добавьте *навык Верховой езды* d8.
- **Всадники:** ещё 20 орков на гигантских кабанах (см. ниже). У всадников *навык Верховой езды* d6 помимо их обычных *навыков*.

Боевой кабан

Внушительные кабаны служат оркам ездовыми животными. Они представляют собой почти полтонны мускулов, ощерившихся клыками и распространяющих вокруг себя зловоние. Только орки решатся разводить таких зверюг, не говоря уж о том, чтобы потом ездить на них.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Драка d8, Запугивание d8, Внимание d8;*
Шаг: 10; **Защита:** 6; **Стойкость:** 9.
Особенности:

- **Атака клыками:** *Сила*+d6.
- **Таран:** если кабан перемещается хотя бы на 6 *клеток* перед атакой, он добавляет +4 к результату урона в этом раунде. Кабан не может атаковать клыками и таранить в одно и то же *действие*.
- **Быстроногие:** при *беге* боевые кабаны используют d10, а не d6.
- **Размер:** +2, боевые кабаны весят около 350 кг.



Криминальная столица: опасные связи

Героев ожидает жестокая битва, которая развернётся в Нью-Йорке. Это суровое приключение для опытных игроков.

Правила мира: *Кровь и кишки*, *Критические провалы*, *Реалистичный* урон, *Подарок джокера*.

† **Действующие лица:** персонажи игроков — наёмники и представители русской мафии. На странице 161 можно найти примеры персонажей.

Завязка

У Алексея Петрова неприятность. Очень крупная неприятность. Ему нужно было всего лишь сделать так, чтобы определённый контейнер с Родины был доставлен в безопасное место, миновав таможню. Алексей, будучи человеком предусмотрительным, нашёл своему кузену Геннадию Николаеву работу в доках за несколько месяцев до начала операции.

У Геннадия была идеальная позиция для выполнения задания, но что-то пошло не так. Грузовое судно «Месть Чернобыля» должно было причалить больше часа назад, а Алексей так и не получил никакой информации. Что ещё хуже, Геннадий не отвечает по мобильному. Алексей не знает, что находится в таинственном контейнере, но он знает, что его семья «захлебнётся кровью», если этот груз не будет доставлен в условленное место завтра до 6-ти утра. Характеристики Алексея и членов его команды приведены ниже.

Начало

Алексей собирает людей, которым он доверяет больше всего (персонажи игроков) и направляется вместе с ними в доки. Карта, приведённая ниже, соответствует Google Maps. Доки находятся неподалёку от Первой авеню в Бруклине. Алексей не очень знаком с этим районом города — он всего лишь несколько раз обедал здесь с Геннадием. У Алексея чёрный «Форд Тахо», снабжённый навигатором, DVD-плеером и, что самое главное, бронированными дверями.

Из-за этого машина немного теряет в манёвренности, однако, учитывая род занятий Алексея, ему важнее укрыться от пуль, нежели сбежать с нечестно заработанными деньгами. Покажите игрокам карту. Алексей паркуется на юго-западной пристани, где располагается ещё некоторое количество машин. Затем группа покидает автомобиль и начинает обследовать окрестности. Время 23:30. В порту должен быть ночной сторож, но успешная *проверка Внимания* покажет, что на причале ни души. Не видно ни света карманных фонарей, ни спящих охранников. Тишина.

Дайте персонажам возможность осмотреть причал, скрываясь в тенях. Когда герои дойдут до корабля, они обнаружат, что «Месть Чернобыля» пришвартована к причалу (корабль в зоне 2). Все персонажи игроков знают русский и прекрасно понимают, что означает название корабля.

Неприятности начинаются, когда группа входит в зону, отмеченную цифрой 1 на карте ведущего, приведённой ниже.

† **Сторож:** ночной сторож лет пятидесяти неподвижно сидит в кресле, запрокинув голову. Его застрелили в упор. Успешная *проверка Общедоступного знания* даст понять, что застрелили его из какого-то пистолета среднего калибра.

† **Месть Чернобыля:** трап всё ещё опущен. Тела нескольких портовых рабочих лежат неподалёку от него. Все они словили одну или несколько пуль. Некоторые, судя по всему, были сначала ранены, а потом их добили выстрелом в упор. Успешная *проверка Общедоступного знания* покажет, что все выстрелы были произведены из оружия среднего калибра. При *подъёме* можно также понять по расположению огнестрельных ранений на телах жертв, что некоторые атакующие стреляли из автоматического оружия. Успешная *проверка Внимания* позволит обнаружить гильзы вокруг тел рабочих. Значит, рабочие тоже были вооружены, но обнаружить их оружие не удаётся. Пожалуй, это всё, что можно обнаружить на корабле. Пара трупов лежит между контейнерами. Остальная команда, судя по всему, скрылись в ночи после атаки.

† **Склад:** успешная *проверка Выслеживания* (или *Внимания* со штрафом **–2**) позволит заметить разлитый кое-где дизель — ещё тёплый. Дизельные пятна ведут к юго-востоку от этого склада. Если группа не проходит эту *проверку*, то через некоторое время герои слышат, что кто-то пытается завести грузовик в той самой области.

Банда Алексея должна приближаться к месту событий со всей возможной осторожностью, потому что контейнер очень тщательно охраняется.

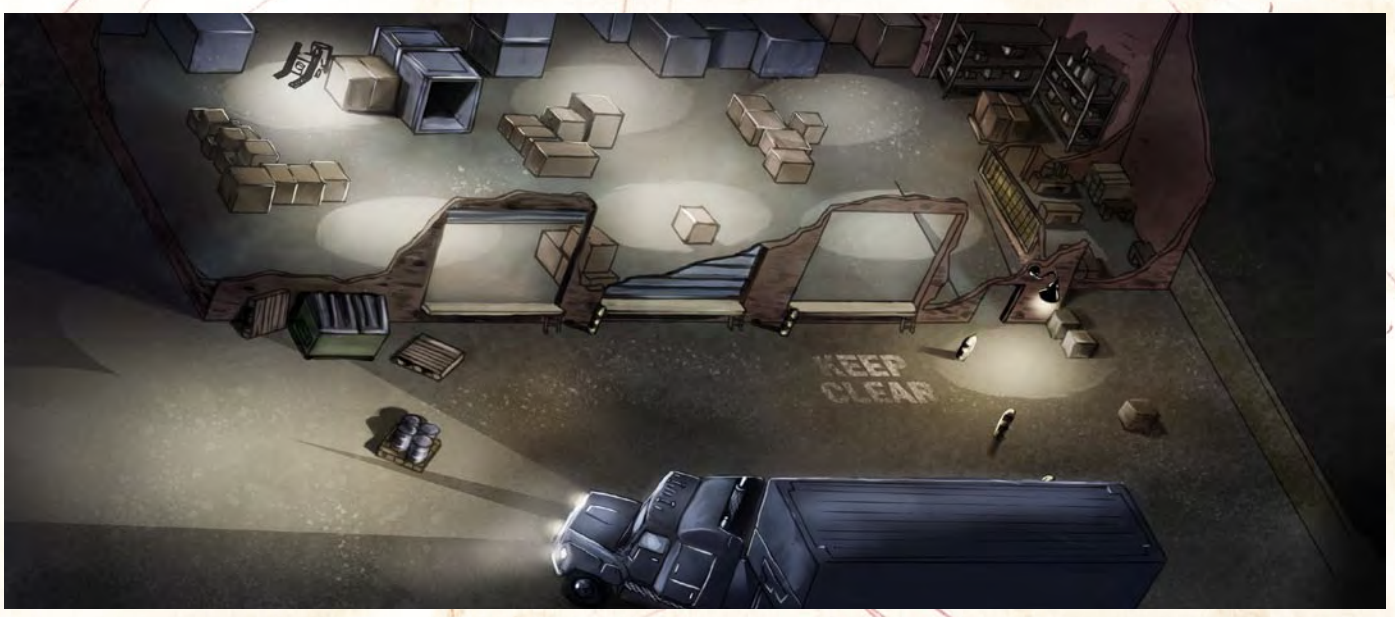
Склад 23

Когда герои приближаются к складу, они слышат голоса, заглушаемые шумом дизельного двигателя на погрузочной площадке. Мотор то заводится, то глохнет. Какие-то люди пытаются заставить его работать должным образом. Пусть Иван Петров — младший брат Алексея — осуществит *проверку Общедоступного знания*. При успехе он поймёт, что люди разговаривают на фарси, однако разобрать, что именно они говорят, он не сможет.

Груз охраняют одиннадцать тяжело вооружённых террористов разных национальностей. Их лидером является Махмуд Аббас — гражданин Ирана и член «Красной руки» — организации, имеющей непосредственное отношение к «Базису», который ещё называют «аль-Каидой».

Махмуд заказал у русских то, что лежало в контейнере, но дело обернулось не самым простым образом. Борис Петров — отец Алексея и глава этой ветви Нью-Йоркской русской мафии — принимал участие в этой сделке. В какой-то момент он обнаружил, что именно должны были привезти в контейнере. Борис, конечно, плохой парень, но он не хочет, чтобы этот груз пересёк границы страны, в которой он живёт. Ведь здесь также живёт его семья, и растут внуки.

Когда Борис понял, в чём дело, он отказался от сделки, сообщив это своим контактам в Москве. Но затем он понял, что груз будет доставлен в любом случае, поэтому поменял решение и сказал, что возьмётся за эту работу. На самом же деле, он собирался похитить контейнер, уничтожить содержимое и всё свалить на власти. Борис собрал людей, которым доверял больше всего, и попросил их занять позиции и сохранить контейнер до тех пор, пока сам Борис не поймёт, как именно намекнуть о нём властям (этот груз можно придержать в качестве козыря, если Борису вдруг предъявят обвинение).



Обман

Но у Махмуда Аббаса также есть связи. До него дошли слухи о том, что Борис не очень охотно берётся за это дело, поэтому Махмуд решил позаботиться о грузе сам. Ему всё равно, станут ли они после этого с русскими врагами или нет.

Махмуд в ближайшем будущем намерен отправиться на свидание к 72-м гуриям. Но, на всякий случай, он распорядился о том, чтобы племянника Бориса — Геннадия — не убивали.

Геннадий получил пулю в коленную чашечку и не может ходить, но, по крайней мере, он будет жить. Он вязан, и во рту у него кляп. Геннадий сидит на погрузочной площадке рядом с представителями «Красной руки» и ждёт своей участи. Махмуд дождался прибытия судна и ворвался на палубу вместе со своими товарищами из «Красной руки». Все его люди вооружены до зубов и готовы встретиться с Аллахом. Атака прошла удачно. Русские были застигнуты врасплох, поэтому нападавшие не понесли потерь, если не считать грузовик. Шальная пуля зацепила двигатель, и теперь из него капает горючее. Представители «Красной руки» отогнали транспорт в ближайшее укрытие, которое только смогли найти. Таким укрытием оказался Склад 23. Они застрелили сторожа, загнали грузовик на склад и занимаются ремонтом. Для наглядности дальнейших действий используйте карту, приведённую ниже. Двое террористов стоят прямо на пристани и несут стражу. Пятеро других вместе с Махмудом столпились у грузовика и пытаются его починить. Двое охраняют Геннадия. Двое оставшихся пытаются спрятать тело ночного сторожа.

Что в контейнере?

Всё, что вы сочтёте нужным и всё, что вам покажется логичным. Это может быть что-то совсем дикое, например, осколки Тунгусского метеорита 1908 года. Подумайте, какая может быть связь между Чернобылем и названием корабля «Месть Чернобыля»? Почему кто-то хочет отомстить Нью-Йорку? Связано ли это как-то с трагедией на Чернобыльской АЭС 1986 года? Если так, то какое отношение ко всему этому имеет Нью-Йорк?

Ответить на все эти вопросы вам придётся самим. Это может быть как приключением на один вечер, позволяющим вникнуть в правила боя, так и началом целой кампании про плохих парней, которые сражаются с ещё более плохими парнями.

¤ Махмуд Аббас

Махмуд фанатично предан своему делу. Он не сдастся ни при каких обстоятельствах, и даже в плену он будет стойко держаться на допросе (учитывайте его *черту Железная воля* при всех попытках сопротивления на допросе).

Головорезы на складе

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d10;*
Навыки: *Вождение d6, Драка d8, Знание (английский язык) d6, Внимание d8, Стрельба d8, Маскировка d6;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7; **Харизма:** *–2;*
Изъяны: *Дурной характер, Верный друг («Красная рука»);*
Черты: *Командный голос, Прирождённый лидер, Рок-н-ролл, Железная воля;*
Снаряжение: АК-47 (*Дистанция* 24/48/96; Урон 2d8+1; *Ск.*: 3; ББ 2; 3 x 30 магазина с патронами); 9 мм пистолет (*Дистанция* 12/24/48; Урон 2d6; количество зарядов 9); большой нож (*Сила*+d6).

Террористы из «Красной руки»

Люди Махмуда прибывают небольшими группами, чтобы помочь ему в его деле. Большую часть времени они скрываются. Они плохо понимают по-английски и параноидально боятся, что их поймают.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Вождение d6, Драка d6, Знание (английский язык) d4, Внимание d6, Стрельба d6, Сила d6;*
Шаг: *6,* **Защита:** *5,* **Стойкость:** *5;* **Харизма:** 0;
Снаряжение: АК47 (Дистанция 24/48/96; Урон 2d8+1; Ск.: 3; ББ 2; 3 x 30 магазина с патронами); большой нож (Сила+d6).

Добыча

Помимо снаряжения «Красной руки», в грузовике можно найти сваленное в кучу оружие русских моряков. Там будет некоторое количество 9 мм пистолетов и два пистолета-пулемёта. Также у террористов 3d6 x 100 $ наличности.

Криминальная столица: погоня

Начало истории заложено в предыдущем приключении «Криминальная столица: опасные связи». Это его продолжение. Советуем вам проводить эти игры последовательно, впрочем, можно обойтись и без первой части.

История начинается буквально минуту спустя после того, как группа русских мафиози не позволяет ячейке террористов завладеть таинственным грузом. Теперь этот груз нужно увезти и спрятать!

† **Правила мира:** *Кровь и кишки, Критические провалы, Реалистичный* урон, *Подарок джокера.*

† **Персонажи:** персонажи игроков — наёмники и члены русской мафии. Ниже приведены примеры персонажей.

In Media Res

В конце короткого приключения «Криминальная столица: опасные связи» команда остановила Махмуда Аббаса и террористов из «Красной руки», а также завладела таинственным грузом в небольшом контейнере. Что за груз? Вы в праве придумать любой груз, который логично впишется в рамки истории. Но он должен быть достаточно большой, чтобы его можно было перевезти только на грузовике. Может, это ядерная бомба, а, может, «грязная бомба» или что-нибудь более утончённое. Вроде осколков Тунгусского метеорита, упавшего в 1908, или артефакта из Чернобыля (ведь груз пришёл на корабле под названием «Месть Чернобыля»). Или это странное устройство непонятного назначения.

Не столь важно, что это за груз. Главное, что русские должны поскорее убрать его отсюда на один из своих складов. Силы «Красной руки» наверняка не заставят себя ждать. И начнётся бешенная погоня по улицам Нью-Йорка.

Из двух зол...

Начните с того, что один из русских (Иван, если вы берёте готовых персонажей, так как он владеет фарси) слышит, как по рации убитого террориста силы подкрепления сообщают, что они «почти на месте».

Дайте персонажам ровно одну минуту на обсуждение того, на чём они собираются ехать, кто поведёт и кто поедет на каждой машине. Нужно забрать грузовик - ведь груз в нём, - а ещё на углу по-прежнему стоит мотоцикл Махмуда Аббаса. У Алексея — чёрный «Форд Тахо» 2005 года с бронированными дверцами.

- **Мотоцикл («Кавасаки Ниндзя» 2009):** *Ускорение/Предельная скорость* 20/40, *Стойкость* 8(2), команда 1.
- **Джип («Форд Тахо» 2005):** *Ускорение/Предельная скорость* 15/35, *Стойкость* 17(7) с бортов, 14(3) сзади и спереди, команда 1+7, подушки безопасности. Внимание, «Тахо» чуть медленнее и крепче обычного автомобиля благодаря армированным боковым панелям.
- **Грузовик:** *Ускорение/Предельная скорость* 5/25, *Стойкость* 14(1), Команда 1.

Погоня начинается

Всё приключение — это одна большая *погоня*. Скажите игрокам, что их цель — убрать груз подальше от «Красной руки», но не говорите, сколько прибыло подкрепления. Даже если они расправятся с первой волной, могут ведь прийти новые. Если русские потерпят поражение, таинственный груз попадёт прямиком в руки их врагов.

Это *долгая погоня* в 10 раундов (смотрите правила по погоням на стр. 94). Цель героев — уберечь груз. Если по истечении 10 раундов грузовик и герои всё ещё на ходу, они оторвались от преследования, и им удалось сбежать с грузом. Если грузовик встал, смотрите «Последний шанс» ниже.

Враги — фанатичные члены «Красной руки» на двух машинах и шести мотоциклах.

- **6 мотоциклов (любые старые модели):** *Ускорение/Предельная скорость* 15/35, *Стойкость* 8(2), Команда каждого 1.
- **2 небольших автомобиля:** *Ускорение/Предельная скорость* 20/40, *Стойкость* 11(3), Команда каждого 1+3.

На мотоциклах по одному ездоку. В автомобилях — водитель, который не атакует, и трое пассажиров, двое из которых могут атаковать в любой раунд, если у них есть такая возможность.

Помните, если у террористов *преимущество*, то не более трети из них могут атаковать одну цель одновременно, так как разный транспорт движется с разной скоростью и маневрирует по-разному.

Осложнения

Неизбежные *осложнения* — дорожное движение, дорожные работы, тупики в конце переулков. А ещё, если одна из групп вытянет и использует красного туза, это означает, что полиция тоже приняла участие в погоне. Полицейская машина появляется в следующем раунде после того, в котором использовали туза. После этого бросайте d6 в начале каждого раунда. При 4+ в погоню включается очередная полицейская машина.

- **Полицейская патрульная машина:** *Ускорение/Предельная скорость* 20/45, *Стойкость* 12(3), команда 2. Характеристики полицейских возьмите из *типажа* Солдата (см. стр. 100). У них помповые ружья и 9мм пистолеты. Только один полицейский из экипажа может атаковать во время раунда, и он стреляет только на *средней дистанции* или ближе из-за опасения случайно задеть мирных жителей.

Последний шанс

Если русские по какой-либо причине остановились, оставшиеся члены «Красной руки» спешиваются и дерутся в течение двух раундов. В начале третьего раунда показывается новая волна (ещё две машины и 6 мотоциклов), они тоже атакуют. Новая волна — это отдельная группа. Машины могут попытаться протаранить «Тахо», а мотоциклисты могут быстро кружить и обстреливать врага в надежде, что их убережёт скорость. После трёх раундов прибывает грузовик с ещё двенадцатью террористами.

Если русские не могут уехать в этот момент (что возобновило бы *долгую погоню*), лучше им оставить груз и убежать вдоль по улице. «Красная рука» не будет гнаться за ними: им нужно вернуть свой груз. Можно попытаться выяснить, как вернуть груз прежде, чем террористы успеют им воспользоваться, чем бы он ни являлся.

Террорист из Красной руки

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d10;*
Навыки: *Вождение d6, Драка d8, Знание (английский язык) d6, Внимание d8, Стрельба d8, Маскировка d60;*
Харизма: *–2;* **Шаг:** *6;* **Защита:** *6;* **Стойкость:** *7;*
Изъяны: *Дурной характер, Верный друг (Красная рука);*
Снаряжение: АК-47, большой нож.

Персонажи криминальной столицы

¤ Алексей Петров (Акула)

Ранг: *Закалённый;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Вождение d8, Драка d8, Лечение d4, Запугивание d6, Знание (английский язык) d6, Внимание d8, Убеждение d6, Стрельба d8, Маскировка d6;*
Харизма: — ; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Верный друг (семья и друзья), Чужак (русский), В розыске (крупный изъян — он находится под наблюдением ФБР, и, возможно, с ним хотят поквитаться некоторые русские организации, но это уже совсем другая история);*
Черты: *Аристократ (криминальная семья Петровых);*

Снаряжение: 9 мм пистолет. В «Тахо» Алексея лежит помповое ружьё, очень хороший набор для оказания первой помощи (+2 к *Лечению*, 4 использования), литра 4 воды, 20 литров бензина и пара DVD, которые он не успел вернуть в прокат (вы не поверите, но это диснеевские мультики).

Предыстория: в отличие от других крёстных отцов, Алексей вовсе не злой. У него такое прозвище, потому что, по слухам, он скормил информатора акулам в Квинсе. По кусочку за раз. Это неправда, но Алексей не против, чтобы так считали. Обычно он говорит типа «Нухмм. Они меня так зовут, потому что я чертовски хищная рыба по части женского пола». Алексей — человек умный и основательный. Тот инцидент с кузеном Геннадием — редкое исключение.

¤ Иван Петров (Солдатик)

Ранг: *Закалённый;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Вождение d6, Драка d8, Запугивание d8, Знание (английский язык) d6, Внимание d6, Стрельба d8, Маскировка d6, Провокация d6, Выслеживание d6;*
Харизма: –2; **Шаг:** 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Хромота, Верный друг (семья и друзья), Чужак (русский);*
Черты: *Рок-н-ролл, Железная воля;*

Снаряжение: пистолет-пулемёт MP5, 2 магазина.

Предыстория: Иван Петров буквально боготворит своего старшего брата и жаждет показать ему, как он силён и независим.

Он вступил в Армию США после 11 сентября и дважды бывал в Ираке, но был ранен самодельной бомбой, которая оставила его хромым. Он отличается некоторой агрессивностью и жёсткостью. Иван также является профессионалом своего дела. Тем не менее, его армейская выучка заставляет его время от времени сомневаться в том, что его семья ведёт правильные дела.

¤ Ирина Григорьева (Юбка)

Ранг: *Закалённый;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Вождение d4, Драка d6, Знание (английский язык) d6, Внимание d6, Убеждение d8, Стрельба d8, Маскировка d8, Уличное чутьё d6;*
Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Верный друг (семья и друзья), Чужак (русская), Мстительная;*
Черты: *Боевая закалка, Привлекательность+;*

Снаряжение: 9 мм пистолет, 2 магазина, складной нож.

Предыстория: главная женщина в жизни Алексея. Она — символ новой эпохи Семьи, в которую раньше не очень охотно принимали женщин. Ирина великолепна, и она прекрасно это знает. Ирина часто использует свои чары, чтобы шпионить за врагами Алексея и расстраивать их планы.

¤ Пётр Фёдоров (Бык)

Ранг: *Закалённый;*
Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d10;*
Навыки: *Вождение d6, Драка d10, Запугивание d6, Знание (английский язык) d4, Внимание d4, Стрельба d4, Маскировка d4, Метание d4;*
Харизма: –2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 8;
Изъяны: *Верный друг (семья и друзья), Чужак (русский), Невежда*
Черты: *Бугай, Боевая ярость, Круговой удар, Именное оружие (бейсбольная бита «Луисвиллский слаггер»);*

Снаряжение: *Бейсбольная бита* (*Сила*+d6), жевательная резинка, гель для волос и расчёска.

Предыстория: Бык вырос с Алексеем. Большую часть своего времени он проводил в спортзале. Он представляет собой здоровенную гору мышц, и ему нравится демонстрировать свою силу, не прибегая к огнестрельному и холодному оружию (хоть он и неплохо владеет этими видами оружия).

Его именное оружие — *бейсбольная бита «Луисвиллский слаггер»*. Он зачастую целует её, прежде чем пускать в ход.

¤ Джонни Мансебо (Прилипала)

Ранг: *Закалённый;*
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d10, Знание (русский язык) d4, Взлом d8, Внимание d6, Стрельба d4, Маскировка d8;*
Харизма: –2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Верный друг (семья и друзья), Чужак (нерусский среди русских), Коротышка;*
Черты: *Упреждающий удар, Стремительный, Быстрая реакция, Вор;*

Снаряжение: отмычки, складной нож.

Предыстория: Джонни не является русским, но вырос среди них и неплохо знает язык. Это ловкий коротышка, которого зачастую не замечают, пока он не пырнёт какого-нибудь болвана ножом в спину. Он получил свою кличку за то, что всюду следует за Алексеем («Акулой»).

Зимние каникулы

Правила мира: *Критические провалы, Реалистичный* урон.

† **Действующие лица:** студенты, застигнутые врасплох снежной бурей, расследуют исчезновение профессора.

Штормовое предупреждение

Героями этой истории являются студенты колледжа Картадж в Висконсине. Все они — члены клуба парапсихологов. Герои регулярно собираются вместе, чтобы обсудить призраков, НЛО и другие паранормальные явления. Председатель клуба — профессор Джеймс Линдон. Он попросил студентов вернуться в колледж за несколько дней до окончания зимних каникул, поскольку обнаружил что-то такое, что должно их впечатлить. Через несколько минут после прибытия студентов на кампус начинается жуткая снежная буря, которая завывает как дикий зверь. Поздний вечер на безлюдном кампусе. Свет горит лишь в кабинете профессора.

Где он?

В кабинете царит хаос. Окно разбито, судя по всему, снаружи. Древние тексты и реликвии в беспорядке разбросаны по полу. Успешная *проверка Внимания* со штрафом –1 обнаруживает записку профессора Линдона, прикреплённую к нижней стороне столешницы:

> *«Все смерти связаны между собой! Повешенье — воздух. Несчастный случай — земля. Утопление — вода. Огонь — огонь в печи для обжига? Призыв Оплакивающего правду?!!»*

Успешная *проверка Общедоступного знания* позволит вспомнить, что за минувший год погибли три человека. Один покончил с собой, а двое — в результате трагичных несчастных случаев. Однако чтобы узнать подробности, студентам придётся вломиться в архив колледжа.

Позвать на помощь

Большинство людей, оказавшись в такой ситуации, тут же позвали бы на помощь. Однако студенты, к их сожалению, не могут этого сделать. Из-за бури не работает ни один телефон и даже интернет. Более того, электричество подаётся с перебоями, и свет то гаснет, то загорается в самые неожиданные моменты. Сотовая связь работает. Но стоит кому-нибудь из студентов набрать какой-нибудь номер, после пары гудков кто-то снимает трубку, и на той стороне слышатся то душераздирающие крики, то безумный хохот. Студенты не могут понять, почему так происходит. И не могут позвать на помощь кого-нибудь ещё.

Все дороги, ведущие к кампусу, заметены снегом и перегорожены стволами упавших деревьев. Студенты совершенно одни в этом жутком месте.

Оплакивающий правду

Профессор изобразительных искусств Эллис Фэйрчайлд, преподающий в колледже Картадж, является верховным жрецом тёмного бога хаоса Джирикилмсга. Божество наделило его даром, благодаря которому он смог ваять кошмарные статуи, ставшие необычайно популярными на декадентском рынке искусств. Благодаря этому успеху Эллис получил место преподавателя в колледже. Фэйрчайлд стремительно терял рассудок и, в конце концов, решил призвать своё божество в мир живых. Он уверен, что таким образом сможет придать планете более совершенную с его точки зрения форму. Но чтобы ритуал призыва божества прошёл успешно, профессор должен был осуществить четыре жертвоприношения. Каждое соответствовало своему первичному элементу.

Три жертвы уже принесены, осталась лишь одна — соответствующая огненному элементу. Тогда Эллис сможет завершить ритуал и призвать в мир живых Того, Кто Оплакивает Правду.

Вестник Картаджа

Дверь в помещение, принадлежащее газете колледжа «Вестник Картаджа», заперта. Чтобы её открыть, потребуется успешная *проверка Взлома*. Как только дверь распахивается, электричество отказывает окончательно. Даже при наличии свечей на все действия налагается штраф –1. Успешная *проверка Расследования* выявляет следующие сведения:

† Студент Вильям Джефферсон повесился на флагштоке колледжа. Предположительно, он добрался до флагштока через окно Факультета изобразительного искусства.

† Студентка Джейн Хелмсбрук — старшекурсница, занимавшаяся изобразительным искусством, — задохнулась в результате несчастного случая, когда археологический раскоп, в котором она работала, внезапно завалило землёй.

† Профессор Хелен Джейкобсон с Факультета изобразительных искусств поскользнулась, упала в бассейн и захлебнулась. Тело было обнаружено её коллегой профессором Эллисом Фэйрчайлдом.

Как только студенты получают эту информацию, на них тут же нападают потусторонние слуги Эллиса — по одному на каждого студента. Если никто не стоял на страже, то слуги застигают студентов *врасплох*.

Ритуал призыва

Все зацепки и улики указывают на скульптурную мастерскую профессора Фэйрчайлда. Пять его скульптур расположены на пяти лучах пентаграммы. Каждую из них охраняет потусторонний слуга, а сам профессор стоит в центре пентаграммы. Крики Линдона раздаются со стороны запертой газовой печи для обжига. Эманации хаотической энергии сходятся к центру пентаграммы и образуют нечто, похожее на стремительно открывающийся портал в иное измерение.

Фэйрчайлд и его слуги попытаются убить студентов, чтобы те не помешали проведению ритуала. Единственный способ сорвать ритуал и не впустить в мир тёмное божество — спасти профессора Линдона. Даже разрушение статуй не предотвратит катастрофы. К несчастью, Линдон почти мёртв. Если его не спасут в течение 10 раундов боя, он погибнет в огне.

После боя

Если ритуал пройдёт успешно, то погибнут все. Если же ритуал будет прерван, то студентам и профессору придётся отвечать на множество неудобных вопросов.

¤ Эллис Фэйрчайлд, жрец хаоса

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Драка d8, Внимание d8, Колдовство d10;*
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Заносчивость;*
Черты: *Мистический дар (магия), Новая сила, Пункты силы;*
Силы: *Стрела (стрелы хаоса), Щит (мантия хаоса), Сокрушение (хаос);*
Снаряжение: Церемониальные одежды, проклятый ритуальный кинжал (*Сила*+3).
Особенности:

- **Зов хаоса:** считается *действием*. Каждый в пределах *большого шаблона* должен осуществить успешную *проверку Характера*. При провале — *шок*.

Потусторонние слуги жреца

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d10, Выносливость d8;*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d6;*
Шаг: 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5;
Снаряжение: нож (*Сила*+1).
Особенности:

- **Фанатичный:** слуга впадает в состояние берсерка, как будто у него есть соответствующая *черта*, если видит, что его хозяин получил *ранение*.
- **Неуклюжий:** слуги для бега бросают d4, а не d6.
- **Размер –1:** слуги — низкорослые и кособокие существа.

Примеры персонажей игроков

¤ Джеймс Картнер

Сын известного в узких кругах бизнесмена Карла Картнера. Его семья достаточно давно спонсирует образовательные учреждения, в том числе, колледж Картаджа, в котором учится Джеймс. К счастью, домашнее воспитание оказалось правильным, и молодой Картнер не стал задирой или изгоем, а хорошо вписался в коллектив студентов, лишь изредка напоминая о своей исключительности излишне благородным поведением.

Джеймс порой страдает от заблуждения, что все люди вокруг изначально добры, и даже самый изощрённый злодей может исправиться. Это порой сочетается самым причудливым образом с привычкой Джеймса говорить очень громко, когда он вещает непреложные, на его взгляд, истины.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (искусства) d10, Внимание d6, Знания (история) d8, Верховая езда d4, Вождение d6, Драка d4;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Кодекс чести, Заблуждения, Причуда;*
Черты: *Аристократ, Бдительность;*
Снаряжение: чековая книжка.

¤ Джон Смолтаун

Единственный шанс Джона получить стипендию и не вылететь из колледжа — клуб спортивного плаванья. И это оказалось именно тем, к чему стремилась его душа. Смолтаун всегда мечтал стать звездой-спортсменом, душой компании и ярким лидером.

Единственная дурная привычка, которая может стоить ему мечты, — это пагубное пристрастие к крепким напиткам.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (искусства) d6, Внимание d6, Драка d8, Плавание d8, Вождение d6, Провокация d4*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Самоуверенность, Дурная привычка, Мстительность;*
Черты: *Предводитель, Мы команда;*
Снаряжение: складной нож (*Сила*+1), пивная открывашка.

¤ Ричи О'Донован

Ричи — один из тех, кто никогда не выйдет на подиум, не встанет за кафедру и даже не сыграет на сцене, если это не будет на руку ему или его друзьям. Так или иначе, редкое серьёзное дело обходится без участия О'Донована, он регулярно оказывается незаменимым в нужное время и в нужном месте. Возможно, всё дело в его интуиции, которой он хвастается перед друзьями. А может, — в тех знакомствах, которых у Ричи очень много.

Главная слабость Ричи — он считает, что все проблемы можно решить при помощи компромиссов и договорённостей.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (история искусств) d8, Внимание d6, Ремонт d8, Уличное чутьё d8, Взлом d4, Убеждение d6;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Верный друг, Любопытство, Заблуждения;*
Черты: *Шестое чувство, Полезные связи (колледж);*
Снаряжение: жвачка, мультитул.

¤ Мэтью Сэнтрелл

Мэтью всегда пророчили большое будущее в научной среде. Он обладает всеми качествами настоящего учёного — бледность, слабое зрение, отрицание насилия и недюжинная тяга к знаниям. К счастью, он нашёл себе верных друзей, которые принимают его таким, какой он есть, а сам Мэтью старается быть полезным, что получается у него без труда.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Знание (история) d10, Знания (медицина) d8, Внимание d8, Уличное чутьё d8, Лечение d6;*
Харизма: — *;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Болезненность, Пацифизм, Плохое зрение;*
Черты: *Учёный, Исследователь;*
Снаряжение: томик «Британской энциклопедии», очки.

¤ Карл Файнберг

Если кто-то и может продать дохлую крысу прекрасным обитательницам женского кампуса, то это Карл. Его деловая хватка уже послужила поводом для множества шуток, не все из которых порадовали бы юного Файнберга, услышь он их.

Он боится одиночества. И хотя его новые друзья ещё не до конца доверяют Карлу, он никогда не сделает ничего им во вред.

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;*
Навыки: *Расследование d6, Лазание d6, Знание(экономика) d8, Убеждение d8, Вождение d4, Азартные игры d8 ;*
Харизма: *2 ;* **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 5;
Изъяны: *Верный друг, Жадность (мелкий), Боязнь (-2, остаться одному);*
Черты: *Привлекательность, Упорство;*
Снаряжение: покерная колода карт.

Посещение на дому

Герои прибывают в город, который только что лишился шерифа. Их ожидает ночь, полная страха и ужаса.

Правила мира: нет.

† **Действующие лица:** стрелки, рейнджеры, авантюристы.

Доктор

Герои въезжают в город Пьюрити перед самым наступлением ночи. Их приезд вызывает бурное оживление горожан. И вскоре герои оказываются окружены толпой народу, страх которой практически осязаем. В конце концов, тучный лавочник итальянец просит всех замолчать и объясняет ситуацию.

Местный врач доктор Сесил Соер — пожилой и очень скрытный человек, который живёт на окраине города в большом беспорядочно выстроенном доме. Он ни с кем не сходится в городе и держится обособленно, но свои обязанности выполняет хорошо. Ему часто приходят посылки из «Хеллстром Индастриз» и от «Смита и Робардза», а также в его окнах по ночам иногда загораются странные огни. Всё это порождает слухи о том, что доктор является одним из тех самых безумных учёных. Однако доктор не причинил никому вреда, поэтому никто к нему не лезет с вопросами. Прошлой ночью весь город проснулся от жуткого вопля, раздавшегося со стороны дома доктора.

Взволнованные жители города собрались у входа в дом в то время, как шериф Мак Лин и его помощники Данк Баррел и Эли Элтон отправились внутрь, чтобы разобраться в случившемся. Через минуту после того, как они зашли в дом, напуганные жители города услышали выстрелы и крики. Входная дверь распахнулась, и Эли выпал за порог. Но прежде чем он успел вскочить на ноги, какая-то сила ухватила его и уволокла кричавшего помощника шерифа обратно во тьму.

Город парализован страхом. Жители просят прибывших героев разобраться в случившемся. Если герои настолько корыстны, что потребуют оплату за свои труды, то жители предложат им 86 долларов за их труды.

Что происходит?

Доктор Соер был увлечён вопросами смерти, а также теми изменениями, которые она привносит в человеческое тело. Его цели были благими — он пытался найти способ продления человеческой жизни. Но его методы работы по истине безумны. Соер хотел вдохнуть жизнь в мёртвое тело да так, чтобы женщины не падали в обморок при виде результатов его экспериментов. Он создал пять помощников (4 оживлённые руки и Максвелл — существо, сшитое из различных частей мёртвых тел). Соер был уверен, что они помогут ему в скором времени разгадать тайну жизни и смерти. Однако прошлой ночью время заблуждавшегося доктора истекло, и он умер от инфаркта. Вопли бедного Максвелла разбудили жителей города. Доктор Соер более не контролировал свои создания, и они впали в бешенство.

Когда шериф с помощниками вошёл в дом, порождения безумной науки доктора Соера безуспешно попытались сделать то, для чего были созданы. Чудовища убили представителей закона и использовали части тел для того, чтобы оживить Соера. Разумеется, оживить Соера им не удалось.

Старый дом на холме

Герои отправляются в дом как раз, когда заходит солнце, и город погружается в сумерки (сумерки налагают штраф –1 на *проверки Внимания* и атаки, но дают преимущество +1 к *проверкам Маскировки*). Первый этаж патрулируется ожившими руками, которые руководствуются тактикой быстрого нападения и отступления. В качестве оружия они используют обломки мебели и столовые приборы.

Максвелл ждёт в подвале. В порыве ярости и отчаяния он разгромил почти всю утварь Соера.

Важные зацепки:

1. Холл залит кровью. Успешная *проверка Выслеживания* (со штрафом –2 за темноту) покажет, что кого-то проволокли по полу. Следы от ногтей отчаянно сопротивлявшегося человека ведут в спальню доктора.

2. Спальня. Это единственная комната в доме, в которой не царит разгром. Успешная *проверка Внимания* (со штрафом –2 за темноту) позволит обнаружить секретную дверь.

Подвал

В подвале героев ожидает ужасное зрелище. Тело доктора Соера распростёрто на полу. Его грудная клетка вскрыта, а сердце удалено. Вокруг лежат изуродованные тела шерифа и помощников. Повсюду разбросаны окровавленные хирургические инструменты. И посреди всего этого стоит Максвелл — существо, собранное из множества частей мёртвых тел и оживлённое дьявольским сочетанием науки и магии.

Максвелл атакует сразу же без предупреждения, надеясь убить героев и использовать их органы для оживления своего «отца».

После боя

Жители потрясены ужасами, которые произошли у них в городе. Героям предлагается остаться в городе, чтобы и впредь наводить здесь порядок. Что бы ни решили герои, они всегда будут желанными гостями в Пьюрити.

¤ Максвелл

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d8*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d8, Знание (анатомия) d4, Внимание d6, Маскировка d8*
Шаг: *6;* **Защита:** *6;* **Стойкость:** *8.*
Особенности:

- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.
- **Иммунитет:** единственный способ уничтожить чудовище — размозжить ему голову. Однако его можно ввести в состояние *шока*.
- **Крепкий:** даже находясь в *шоке*, существо не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Кулаки:** Сила+d6.
- **Нежить:** +2 *Стойкости*. +2 при попытке выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не направлена в голову). Иммунитет к болезням и ядам.
- **Слабость (голова):** атаки в голову наносят стандартный урон. Достаточно одного *ранения*, чтобы Максвелл нашёл свою смерть.
- **Ужас (-1):** Максвелл — жуткое порождение безумной науки. Каждый, кто его видит, должен осуществить *проверку Характера* со штрафом -1.
- **Части тела:** Максвелл собран из частей мёртвых тел. И каждая часть тела работает независимо от остальных. В том случае, когда любой нормальный человек оказался бы при смерти, осуществите проверку по «Таблице увечий» и наложите соответствующий штраф на его действия. Если персонаж успешно осуществляет прицельную атаку в конечность, не нужно прибегать к «Таблице увечий». Считайте, что эта конечность больше не функционирует.

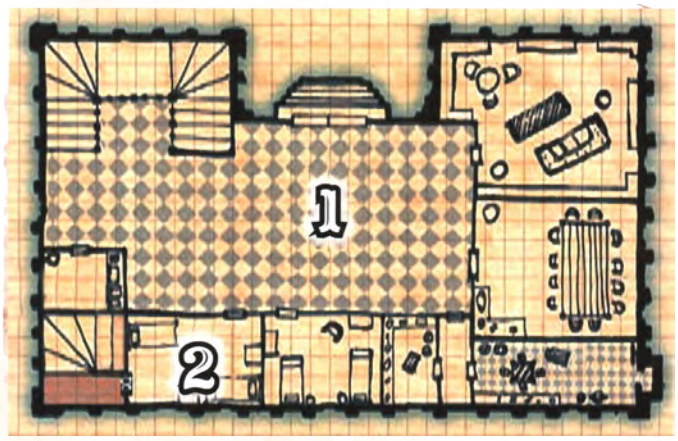
Описанные ниже ожившие кисти рук сильно отличаются в слабую сторону от **Оживших рук** *из книги «Deadlands: Мёртвые земли». Но как в том, так и в этом случае, это нелицеприятно отделённые части тела, добываемые из могил преступников, сохранившие порочную страсть к преступлениям своего бывшего хозяина и обретшие смертельно опасное хитроумие колдуна их создавшего.*

Ожившие кисти рук (4)

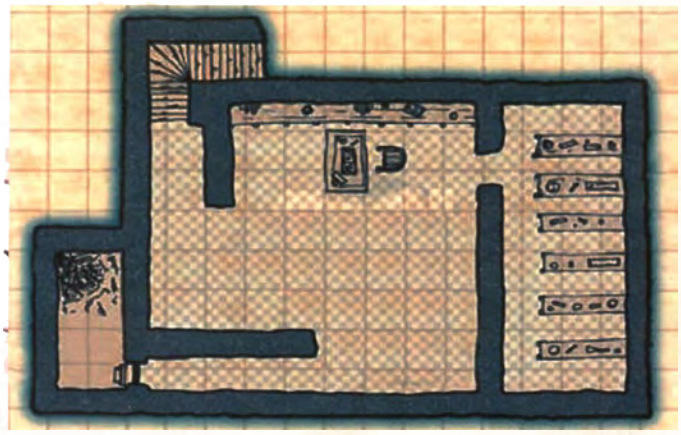
Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d10, Характер d10, Сила d8, Выносливость d8*
Навыки: *Лазанье d6, Драка d8, Внимание d6, Маскировка d6*
Шаг: *6;* **Защита:** *6;* **Стойкость:** *6.*
Особенности:

- **Бесстрашный:** иммунитет к страху и *Запугиванию*.
- **Ужас (-1):** Кисти рук — жуткие порождения безумной науки. Каждый, кто их видит, должен осуществить *проверку Характера* со штрафом -1.
- **Размер -2:** Кисти рук это… просто кисти рук.
- **Мелкий:** противники получают штраф -2 к попытками поразить ожившие кисти рук.
- **Удушение:** когда ожившая кисть получает *подъём* на *проверке навыка Драки*, она захватывает своего противника за шею. Жертва должна немедленно осуществить *проверку Выносливости* или получить один *уровень усталости* от удушья. Каждый последующий раунд жертва должна совершать такие же проверки с дополнительным штрафом -1 за каждый раунд. Противник может попытаться оторвать от себя ожившую кисть, осуществив *встречную проверку Силы*. После освобождения жертва восстанавливает один *уровень усталости* в раунд.
- **Нежить:** +2 к *Стойкости*. +2 при попытке выйти из *шока*. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Дом доктора Соера



Подвал дома



Сводка

Дистанция

Дистанция	Модификатор
Ближняя	—
Средняя	–2
Дальняя	–4

Страх

1d20*	Эффект
1-4	**Прилив адреналина:** страх делает персонажа сильнее. Герой добавляет +2 ко всем *проверкам параметров* и урона в свой следующий ход.
5-8	**Шок:** персонаж в *шоке*.
9-12	**Паника:** персонаж немедленно бежит от опасности на свой полный *Шаг* + результат *проверки бега*, он также в *шоке*.
13-16	**Мелкая боязнь:** персонаж получает *мелкий изъян Боязнь* в результате психологической травмы.
17-18	**Крупная боязнь:** персонаж получает *крупный изъян Боязнь*.
19-20	**Клеймо страха:** персонаж в *шоке*. Страх оставляет свой след на его теле: седая прядь, подёргивающийся глаз или что-то иное. И это снижает *Харизму* персонажа на 1.
21+	**Сердечный приступ**: страх захлёстывает персонажа настолько, что у него останавливается сердце. Он *при смерти* и должен осуществить *проверку Выносливости* со штрафом –2. • При успехе он в *шоке* и не может пытаться выйти из него 1d4 раундов. • При провале он умирает через 2d6 раундов. • *Проверка Лечения* со штрафом –4 спасает жертве жизнь, но жертва остаётся *при смерти*.

Маскировка

Модификатор	Ситуация
+2	Ползком
–2	Бегом
+1	Сумерки
+2	Темнота
+4	Кромешная тьма
+1	Лёгкое укрытие
+2	Среднее укрытие
+4	Надёжное укрытие

Лазанье

Модификатор	Ситуация
+2	Устаревшее или средневековое снаряжение
+4	Современное снаряжение
–2	Неудобно хвататься руками
–2	Мокрая или скользкая поверхность

Реакция персонажей

2d6	Начальная реакция
2	**Враждебность:** персонаж явно враждебен и изо всех сил будет мешать. Он не поможет без щедрого вознаграждения или какой-нибудь специфической ответной услуги.
3–4	**Несговорчивость:** персонаж не захочет помочь, пока не увидит в этом выгоды для себя.
5–9	**Нейтралитет:** персонажу всё равно. Он поможет за небольшую награду, если дело простое. Если дело трудное, он попросит достойное вознаграждение.
10–11	**Дружелюбие:** персонаж готов уступить. Простую задачу он выполнит, скорее всего, бесплатно (или за символическую цену), на опасное задание пойдёт за справедливую оплату или иные услуги.
12	**Желание помочь:** персонаж мечтает помочь и, наверное, поможет бесплатно или за символическое вознаграждение в зависимости от сложности задания

Характер союзника

d20	Характер	d20	Характер
1	Юный	11	Неотёсанный
2	Жестокий	12	Ловкий
3	Старый	13	Наблюдательный
4	Весёлый	14	Бестолковый
5	Бывалый	15	Загадочный
6	Ревностный	16	Изобретательный
7	Ленивый	17	Артистичный
8	Хитрый	18	Бесстрашный
9	Смышлёный	19	Трусливый
10	Глупый	20	Героический

Слежка

Модификатор	Ситуация
+2	Преследование более, чем пятерых
+4	Свежий снег
+2	Грязь
+1	Пыль
–4	Идёт дождь
–2	Поиск следа при плохом освещении
–2	След старше одного дня
–2	Цель путает следы

Освещение

Освещение	Модификатор
Сумерки	–1
Темнота	–2
Кромешный мрак	–4

Сводка

Сражения

Модификатор	Условие
+1	Сторона, с большим количеством *жетонов*, каждый раунд получает преимущество, равное разнице между количеством собственных *жетонов* и количеством *жетонов* противника.
Артиллерийская или воздушная поддержка	
+1	Лёгкая
+2	Средняя
+3	Тяжёлая
Местность	
–1	У противника минимальное преимущество.
–2	У противника небольшое преимущество.
–3	У противника значительное преимущество.
План сражения **(На усмотрение ведущего — уточняется после каждого раунда)**	
+/–?	Армия получает штраф или преимущество в зависимости от тактических решений, принимаемых лидером в течение каждого хода. Начало скрытой фланговой атаки, брошенные в бой на ключевом направлении резервы и другие подобные решения могут поспособствовать успешности сражения.

Увечия

2d6	Увечье
2	**Пах:** если это не временное *увечье*, то без чуда хирургии или магии персонаж не сможет оставить потомство. Другого эффекта нет.
3-4	**Рука:** какая именно рука, определяется броском кубика на чёт-нечёт. Рука не работает как при *изъяне Однорукий* (но если выведена из строя ведущая рука, то на *действия* персонажа накладываются штрафы за работу непривычной рукой).
5-9	**Торс**: ваш персонаж схлопотал *увечье* между промежностью и подбородком. Бросьте 1d6.
	1–2 **Сломлен:** *Ловкость* снижается на одну *ступень* (но не может упасть ниже минимума в d4).
	3-4 **Помят:** *Выносливость* снижается на одну *ступень* (минимум d4).
	5-6 **Избит:** *Сила* понижается на одну *ступень* (минимум d4).
10	**Нога**: персонаж получает *изъян Хромота* (или *изъян Одноногий*, если персонаж уже был *Хромым*).
11-12	**Голова**: Ужасное ранение в голову. Бросьте 1d6.
	1–2 **Отвратительный шрам:** ваш персонаж получает *изъян Уродство*
	3–4 **Ослеплён:** повреждён глаз. Персонаж получает *изъян Одноглазый* (или *Слепой*)
	5–6 **Травма головы:** *Смекалка* снижается на одну *ступень* (минимум d4).

Стойкость

Модификатор	Размер
–2	Кошка, пикси, фея, большая крыса, собака.
–1	Большая собака, рысь, полурослик, гоблин, маленький человек
0	Человек
+1	Орк
+2	Бык, горилла, медведь, лошадь
+3	Огр, бурый медведь
+4	Носорог, большая белая акула
+5	Маленький слон
+6	Дрейк, взрослый слон
+7	Тиранозавр, косатка
+8	Дракон
+9	Синий кит
+10	Кракен, левиафан

Стойкость объекта

Объект	Стойкость	Тип урона
Лёгкая дверь	8	Дробящий, режущий
Тяжёлая дверь	10	Дробящий, режущий
Замок	8	Дробящий, режущий
Наручники	12	Дробящий, режущий, колющий
Нож, меч	10	Дробящий, режущий
Верёвка	4	Колющий, режущий
Малый щит	8	Дробящий, режущий
Средний щит	10	Дробящий, режущий
Большой щит	12	Дробящий, режущий

Стойкость препятствий

Броня	Препятствие
+1	Стекло, кожа
+2	Витражное окно, щит
+3	Современная внутренняя стена, лист металла, дверца машины
+4	Дубовая дверь, толстый лист металла
+6	Стена из бетонных блоков
+8	Кирпичная стена
+10	Каменная стена, пуленепробиваемое стекло

Укрытие

Тип укрытия	Модификатор
Лёгкое укрытие	–1
Среднее укрытие	–2
Надёжное укрытие	–4
Почти полное укрытие	–6

Сводка

Возможные манёвры

Атака	Эффект
Автоматический огонь	Смотрите правила.
Атака второй рукой	–2 к *Драке/Стрельбе* второй рукой.
Атаки по площади	Цели, оказавшиеся в пределах *шаблона*, получают урон; при этом укрытие выступает в качестве *брони*; провал при атаке приводит к отклонению на 1d6 *клеток* в случае с метательными оружием и 1d10 *клеток* в случае с реактивными снарядами; x1 на *ближней дистанции*, x2 на *средней дистанции*, x3 на *дальней дистанции*.
Безоружный противник	Вооружённые оппоненты получают +2 к *Драке*.
Быстрая атака	Осуществите до трёх *проверок Драки* со штрафом –4; или шести *проверок Стрельбы* из полуавтоматического оружия или револьвера со штрафом –4.
Сломать предмет	Смотрите «Таблицу стойкости препятствий»; *Защита* 2; нет дополнительного урона и *взрывных бросков*.
Выход из ближнего боя	Противники, находящиеся в соседних *клетках*, могут провести *свободную атаку* по отступающему персонажу.
Глухая оборона	Значение *проверки Драки* с +2 заменяет значение *Защиты*, если результат проверки *Драки* оказался выше.
Добивание	Мгновенное убийство беззащитного противника с помощью смертоносного оружия.
Двойной выстрел/очередь из трёх выстрелов	+1 к атаке и урону/+2 к атаке и урону.
Застать врасплох	+4 к атаке и урону.
Захват	*Встречная проверка Драки* для *захвата*. При *подъёме* противник в *шоке*. Защищающийся осуществляет *встречную проверку Силы* или *Ловкости*, чтобы освободиться (на все другие *действия* штраф –4). Захвативший может осуществить *встречную проверку Силы* или *Ловкости*, чтобы нанести урон.
Импровизированное оружие	**Малое оружие:** *дистанция* 3/6/12, урон *Сила*+d4, *Ск.* 1, *мин. Сила* d4, –1 к *проверкам* атаки и *Защиты*. **Среднее оружие:** *дистанция* 2/4/8, урон *Сила*+d6, *Ск.* 1, *мин. Сила* d6, –1 к *проверкам* атаки и *Защиты*. **Крупное оружие:** *дистанция* 1/2/4, урон *Сила*+d8, *Ск.* 1, *мин. Сила* d8, –1 к *проверкам* атаки и *Защиты*.
Касание	Преимущество +2 проверкам *Драки*.
Назвничь	Аналогично *среднему укрытию*; лежащие *навзничь* получают штраф –2 к *проверкам Драки* и *Защиты*.
Невинные жертвы	Провал при *проверке Стрельбы* или *Метания* с результатом 1 (2 в случае с дробовиками или автоматическим огнём) означает, что атакована случайная цель, находящаяся в прилежащей области.
Ненадёжная опора	–2 к *Стрельбе* с движущейся машины или животного.
Несмертельный урон	Персонажи теряют сознание после перехода в состояние *при смерти*, а не умирают.
Обезоруживание	–2 к атаке; защищающийся должен осуществить *проверку Силы* против урона или выронить оружие.
Оборона	+2 *Защита*; персонаж не может предпринимать других *действий*.
Огонь на подавление	При успешной *проверке Стрельбы* все цели в пределах *среднего шаблона* осуществляют *проверку Характера*, чтобы избежать *шока*; при результате 1 на соответствующей игральной кости цель получает стандартный урон.
Оружие в каждой руке	–2 к атаке; дополнительно –2 для второй руки, если персонаж не *Амбидекстр*.
Освещение	*Сумерки*: –1; *Темнота* –2, цели видны лишь в пределах 10 *клеток*; *Кромешный мрак*: –4, если цель обнаружена.
Объединение сил	+1 к *Драке* за каждого дополнительного атакующего персонажа; максимум +4.
Препятствия	Если атака проходит сквозь препятствие, то *Стойкость* препятствия прибавляется к *броне* укрывшегося за этим препятствием.
Прицеливание	+2 к *Стрельбе/Метанию*, если прицеливающиеся персонажи не двигаются.
Прицельная атака	Конечность –2; Голова –4 (+4 к урону); Мелкая цель –4; Крошечная цель –6.
Стрелковое оружие в ближнем бою	Только пистолеты; *Сложность* равна *Защите* противника.
Стрельба в толпу	Смотрите «Невинные жертвы».
Толчок	Встречная *проверка Силы*, в случае успеха атакующий может совершить следующие действия: **Ударить:** оттолкнуть цель на одну *клетку* при успехе и на две при *подъёме*. Если защищающийся сталкивается с препятствием, то получает 1d6 урона за каждую *клетку*, на которую он бы продвинулся. **Ударить щитом:** если у атакующего есть щит, он может толкнуть противника так же, как описано выше, но при этом добавляет +1 к урону за малый щит, +2 за средний и +3 за большой щит. **Сбить с ног:** защищающийся падает *навзничь*.
Укрытие	*Лёгкое* –1; *Среднее* –2; *Надёжное* –4; *Почти полное* –6.
Уловки	Опишите действие; сделайте *встречную проверку Ловкости* или *Смекалки*; в случае успеха противник получает –2 к *Защите* до следующего *действия*; в случае *подъёма* противник получает –2 к *Защите* и *шок*.
Яростная атака	+2 *Драка*; +2 урон; –2 *Защита* до следующего действия.

Сводка

Погони — дистанция атаки и осложнения

Карта	Дистанция	Осложнение
Двойка	Вне зоны. Враг слишком далеко или скрылся из виду. Атака в этом раунде невозможна.	**Катастрофа**: осуществите *проверку параметра* со штрафом –4. При провале персонаж попадает в катастрофу: машина врезается в скалу на полной скорости, бегущий падает с обрыва и т. д. Если подобное развитие событий невозможно, то считается, что транспорт остановлен, беглец сдался и т. п. Персонаж, в любом случае, выбывает из погони.
Тройка — Десятка	Дальняя дистанция (–4).	**Серьёзное препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра* со штрафом –2, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон, равный половине *предельной скорости*, либо персонаж получит уровень *усталости*, если он передвигается пешком («Синяки и шишки» см. стр. 93).
Туз — Дама	Средняя дистанция (–2).	**Небольшое препятствие**: на пути оказался какой-то объект. Осуществите *проверку параметра*, чтобы обогнуть препятствие, или же транспортное средство получит урон, равный половине *предельной скорости*, либо персонаж получит уровень *усталости*, если он передвигается пешком («Синяки и шишки» см. стр. 93).
Король — джокер	Ближняя (без штрафа), можно атаковать в ближнем бою.	**Помехи:** что-то мешает персонажу увидеть цель, поэтому он не может атаковать её в этом раунде.

Потеря управления транспортного средства

2d6	Результат
2	**Переворот:** *скольжение*, а затем транспорт переворачивается 1d6 раз в том же направлении. Осуществите *проверку* урона для транспорта и всех, кто внутри. Сломаны все приборы и орудия, установленные снаружи.
3–4	**Вращение:** переместите транспорт на 1d6 *клеток* в направлении манёвра или в сторону от удара. Бросьте d12 и определите направление, руководствуясь циферблатом. Направьте транспорт в соответствующую сторону.
5–9	**Занос:** переместите транспорт на 1d4 *клеток* влево или вправо (в направлении неудачного манёвра или в сторону от удара).
10–11	**Скольжение:** переместите транспорт на 1d6 *клеток* влево или вправо (в направлении неудачного манёвра или в сторону от удара).
12	**Переворот в воздухе:** транспорт переворачивается в воздухе 1d4 раз. Переместите транспорт на количество отрезков, равных его длине. Осуществите для транспорта, пассажиров и всего, во что он врежется, *проверку* урона от столкновения. Медленный и тяжёлый транспорт вроде танков (по решению ведущего) не переворачивается в воздухе, вместо этого он *скользит*, или его *заносит*.

Критические повреждения транспортного средства

2d6	Результат
2	**Вмятины и царапины:** едва поцарапало краску. Нет особенного урона.
3	**Двигатель:** попадание в двигатель. Течёт топливо, глохнет мотор. *Ускорение* уменьшается вдвое (округление вниз). На торможение это не влияет.
4	**Ходовая часть:** попадание в колёса, гусеницы и т. п. *Предельная скорость* падает вдвое. Если транспорт тянули животные, то попали в одно из животных.
5	**Управление:** попадание в систему управления. Без ремонта транспорт может поворачивать лишь в одну сторону (1–3 влево, 4–6 вправо), что делает невозможными некоторые манёвры.
6–8	**Корпус:** попадание в корпус без особенных последствий.
9–10	**Экипаж:** попадание в случайного члена команды. Осуществляется ещё одна *проверка* урона от атаки. Если персонаж находится внутри транспорта, вычтите из урона *броню* транспорта. Если урон вызван взрывом, то страдают все находящиеся в транспортном средстве.
11	**Орудия:** попадание в произвольное орудие. Оно выведено из строя, и им более нельзя пользоваться. Если орудий нет, считайте это попаданием в *корпус*.
12	**Крушение:** транспортное средство терпит *крушение*, а тот, кто у руля *теряет управление*.

Алфавитный указатель

Авантюры 6
Аварии и столкновения 103
Автоматический огонь 74
Амфибии 62
Аспекты 110, 123
Звук 123
Кислота 123
Некромантия 123
Огонь / Жар 123
Свет 123
Темнота 124
Холод / Лёд 124
Электричество 124
Атака второй рукой 75
Атаки по площади 75

Безоружный противник 75
Бестиарий 140
Битва верхом 75
Боевой дух 88
Боевой рейтинг 129
Боеприпасы 59, 100
Бронебойность 50
Броня 50, 52
Кевларовый бронежилет 52
Силовая броня 52
Быстрая цель 104

Ведение игры 125
Взрывной бросок 66
Взрывчатые вещества 50
Вода 91
Воздушный транспорт 64
Врасплох 77
Время в бою 68
Встречные проверки 67
Вызов судьбе 86
Выход из ближнего боя 76

Глухая оборона 77
Гранаты 53
Групповые проверки 67

Дальность 50
Движение 69
Бег 69
Ползком 69
Двойной выстрел 50, 77
Действие 70
Несколько действий 70
Прерывающие действия 69
Свободные действия 70
Джокер 69
Дикие карты 66
Дикий кубик 67, 71
Дистанция 50, 110
Добивание 77
Дополнительный урон 72
Дробовики 52

Зарисовки 149
Аскалон в огне 156
Зимние каникулы 162
Криминальная столица: связи . . .158
Криминальная столица: погоня . .160
Кровь на снегу 152
Страшная тайна «Кейна» 154
Странствующий рыцарь 150
Застать врасплох 69
Захват 77
Защита 17, 50, 77, 78
Звук 123
Знания (военное дело) 88
Знания, ощедоступные 24, 26

Игральные кости 5
Изъяны 29, 134
Сводка изъянов 46
Импровизированное оружие 77
Инициатива 68
Ничья 69
Обратный отсчёт 69
Интерлюдии 87
Истекающий кровью 73
Истощение 90

Калибр 50
Кампании 6
Касание 77
Колода действий 5
Колода приключений 5
Короткая очередь 77

Лазанье 26
Лечение 82
Золотой час 82

Массовые сражения 88
Миниатюры 5, 69
Мистический дар 108
Модификаторы маскировки 27
Модификаторы передвижения 98
Модификаторы слежки 25

Навзничь 69, 77
Наготове 69
Нагрузка 51
Невинные жертвы 78
Ненадёжная опора 78, 104
Несмертельный урон 78
Неумелые попытки 67

О

Общедоступные знания 24, 26
Объединение сил 78
Обычные вещи 60
Огнемёты 53
Огонь на подавление 74
Опасности 90
Болезни 90
Вода 91
Голод 91
Жажда 91
Жара 92
Недосып 92
Огонь 92
Падение 92
Радиация 93
Синяки и шишки 93
Холод 93
Яд 93
Опыт 44, 100, 129
Оружие в каждой руке 78
Освоение навыка 24
Особенности монстров 135
Бесплотный 135
Бесстрашный 135
Броня 135
Водный 135
Вцепиться в горло 135
Гигантский 135
Иммунитет 135
Инфекция 136
Крепкий 136
Мелкий/Крупный/Огромный 136
Механизм/голем 136
Нежить 136
Неуязвимость 137
Ночное зрение 137
Оглушение 137
Огненное дыхание 137
Паралич 137
Перемещение под землей 137
Полёт 137
Прыжок 137
Размер 137
Регенерация 138
Сила 138
Слабость 139
Тепловидение 139
Удар хвостом 139
Ужас 139
Хождение по стенам 139
Элементалы 139
Яд 139

Алфавитный указатель

Падение 92
Паника 101
Параметры. 16, 45, 122
Перезарядка 51
Пересечённая местность 69
Персонаж на замену. 44
Погони 94
Осложнения 95
Подъёмы 66
Поединок воли 78
Позиционное. 51
Правила игровых миров 96
Без пунктов силы 96
Герои никогда не умирают 96
Критические провалы 96
Кровь и кишки 96
Мультилингвистическое общество 97
Подарок джокера 97
Прирождённый герой 97
Реалистичный урон 97
Специализированные навыки 97
Фанатики 97
Эпическое приключение 97
Препятствия 79
Стойкость препятствий. 79
При смерти 73, 90
Пригнувшись 69
Прицелы 52
Прицельная атака 80
Проверка на прочность 67, 72, 73
Прыжок 69
Пункты силы 107, 110
Путеводители 6
Путешествия 98
Пушки 53

Развитие. 44
Ракеты 54
Ранг 44, 110
Раса. 16
Расы 20, 132
Авионы 20
Андроиды 20
Атланты 20
Вайри. 20
Гномы 20
Люди 21
Полуорки 21
Полуэльфы 21
Ракашаны 21
Ретлане 22
Сауриане. 22
Теневые эльфы 22
Эльфы 22
Расовые особенности 23
Создание рас 23
Ремонт 104

Сверхъестественный навык. 107
Силы. 107
Аспекты. 110, 123
Длительность 110
Поддержка воздействия 108
Применение сил 108
Список сил 112
Срыв. 108
Скорострельность 51, 71
Сложность 66
Сломать предмет. 80
Снаряжение. 17, 50
Совместные проверки 67
Создание персонажа — сводка 45
Сотворение миров 132
Социальные конфликты. 99
Сошки 52
Союзники. 100
Таблица характеров 100
Список навыков 25
Статисты 66, 130
Стойкость. 17, 137
Страх 101
Стрелковое оружие в ближнем бою . .80
Стрельба в толпу. 80

Таблица реакций. 28
Тасовка. 68
Толчок 80
Транспорт в бою 104
Транспортные средства 62, 102
Аварии и столкновения. 104
Амфибии. 62
Внедорожник 62
Гусеничный. 62
Движение 102
Космический корабль 62
Критические попадания 105
Манёвры 102
Наклонная броня 62
Неподвижная пушка 62
Оружие 62
Падение 92
Пересечённая местность. 102
Подушки безопасности 62
Потеря управления 104, 105
Прибор ночного виденья 62
Ремонт. 104
Стабилизатор 62
Стелс-технология. 62
Тепловизор. 62
Тяжёлая броня 62
Урон. 104

Ужас 101
Укрытие 71, 75
Уловки 81
Урон 72
Нанесение урона 72
В рукопашном бою без оружия. . . .72
Усталость 90

Фишки 129

Х

Характеристики 16
Харизма 17, 28
Храбрость. 28

Черты 33, 133
Дополнительный урон 72
Нанесение урона. 72
Черты и изъяны 17, 45, 133

Шаг. 17, 69
Шок 72, 73

Языки. 26
Яростная атака 81

Дорогой покупатель PDF!

Привет и спасибо, что купили нашу игру. Ваша покупка помогает нам делать отличные игры, и мы это очень ценим. Надеемся, вам понравится «Дневник авантюриста»!

Если вы получили этот PDF через файлообменную сеть или от друга, мы предлагаем вам заглянуть на сайт Pinnacle или Studio 101. Там есть вещи, которые сделают вашу игру гораздо лучше, а также ссылки на ресурсы, где можно купить игру.

Подумайте о том, чтобы подкинуть нам немного денег, если ещё не сделали этого, или напишите сочный отчет об игре в качестве благодарности. Мы знаем, что обмен файлами — дело тонкое, но мы очень много работали, чтобы представить вам эту игру. Мы живые и настоящие люди, так что если вам нравится то, что мы делаем, дайте нам знать.

Спасибо за поддержку и за то, что играете в «Дневник авантюриста»!

www.Studio101.ru